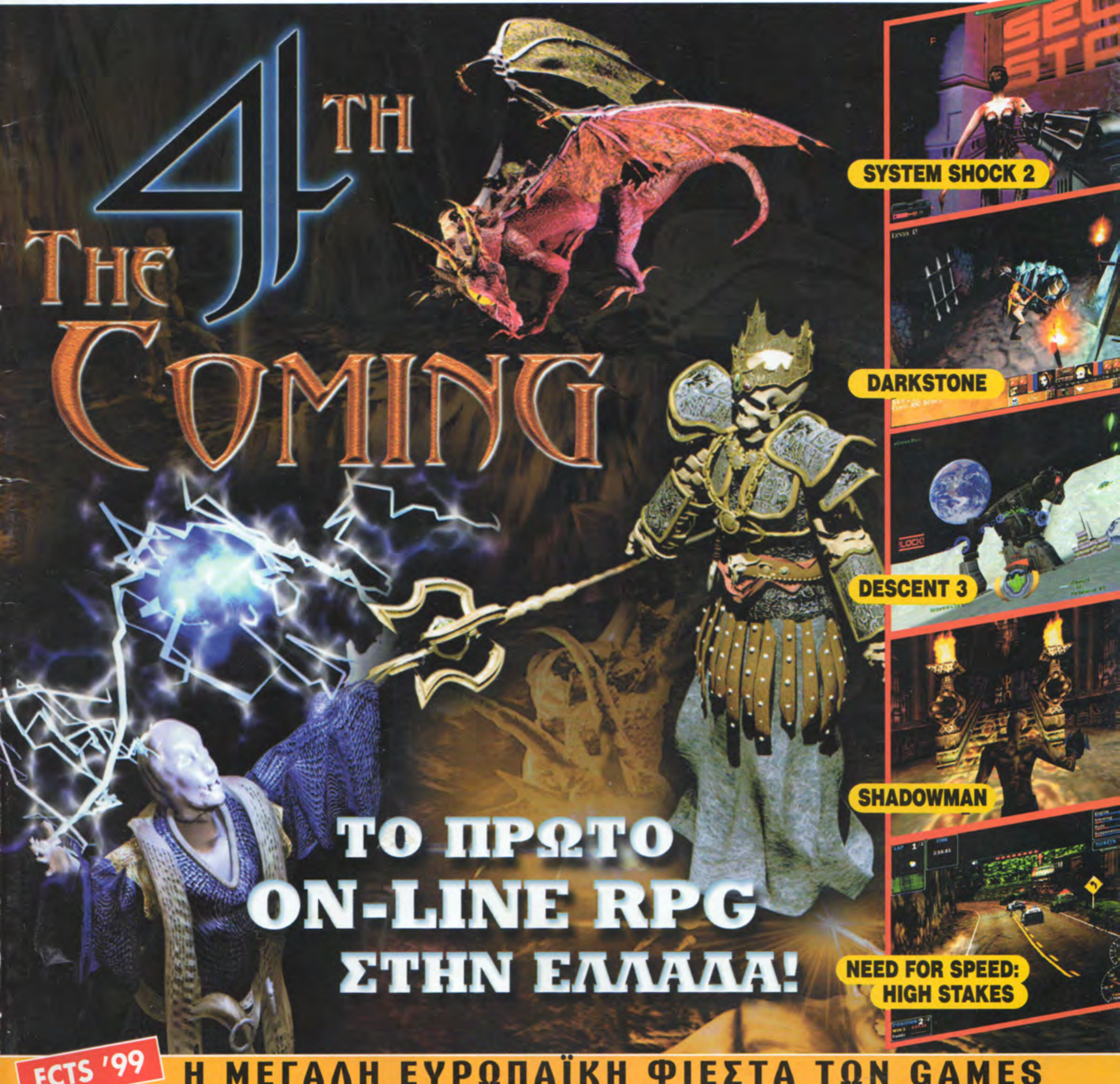
- ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ "MACHINES"
- MILLENNIUM BUG: Ο ΙΟΣ ΤΗΣ ΧΙΛΙΕΤΙΑΣ ΧΤΥΠΑ ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΜΑΣ

ΔΩΡΟ 2 ΜΟΝΑΔΙΚΑ CD-ROMs

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 110 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1999 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



ECTS '99 Η ΜΕΓΑΛΗ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΦΙΕΣΤΑ ΤΩΝ GAMES


ΟΘΟΝΕΣ
iiyama
ΚΑΘΟΔΙΚΟΣ ΣΩΛΗΝΑΣ ΜΕ 0.25 mm ΚΟΚΚΟ
DIAMONDTRON
ΤΕΛΕΙΩΣ ΕΠΙΠΕΔΗ ΟΘΟΝΗ ΧΩΡΙΣ ΠΑΡΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΕΙΔΩΛΟΥ
ΠΑΤΕΝΤΑΡΙΣΜΕΝΗ NF (NATURAL FLAT) ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ Π
ΠΕΡΙΟΡΙΖΕΙ ΣΤΟ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΤΙΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚ
ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΓΥΑΛΑΔΕΣ ΓΙΑ ΑΡΙΣΤΕΣ ΣΥΝΘΗΚ
ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΧΩΡΙΣ ΠΟΝΟΥΣ ΚΑΙ ΚΑΨΙΜΟ ΣΤΑ ΜΑΤ
ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΣΕ 17" (PRO 410), 1
(PRO 450), 22" (PRO 51
η ορατή διαφορά !
Η Νο 1 ΣΕ ΔΙΑΚΡΙΣΕ
ΜΑΡΚΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜ
ΚΑΤΑΛΛΗΛΗ Γ
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ
ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΧΡΗΣ
πλαισιο
ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS A.E.E. ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, 144 52 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, ΤΗΛ.: 2892000 (30 γραμμές), FAX: 2892289 (3 γραμμ
1 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΕΘΝ. ΟΔΟΥ ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΛ.: 2892000 FAX: 2892116
2 Α' ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24 ΤΗΛ.: 2892000 FAX: 2892244
3 Β' ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 19 ΤΗΛ.: 2892000 FAX: 2892284
4 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ Β. ΠΡΟΑΣΤΙΩΝ ΟΜΗΡΟΥ 5 Ν. ΨΥΧΙΚΟ ΤΗΛ.: 6779200 FAX: 6756805
5 ΚΕΝΤΡΟ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΩΝ ΖΑΪΜΗ 10 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 2892000 FAX: 3831816
6 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΓΛΥΦΑΔΑΣ ΛΑΖΑΡΑΚΗ & Λ. ΑΘΗΝΩΝ 5 ΤΗΛ.: 8981700 FAX: 8949679
7 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ Π.Π. ΓΕΡΜΑΝΟΥ 11 & ΤΣΙΜΙΣΚΗ ΤΗΛ.: 236008 FAX: 235808
8 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙΟΥ ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΝΤΙΣΤΑΣΕΩΣ ΤΗΛ.: 5742222 FAX: 5782492


ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ
ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ
ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ
Prince of Persia 3D
ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ: ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1999 ΕΚΠΛΗΡΩΣΕ ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΣΟΥ
www.pop3d.com
Copyright © 1999 The Learning Company, Inc. and its subsidiaries, and Jordan Mechner. All rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark and Red Orb Entertainment is a trademark of Learning Company Properties Inc. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective holders.
WIN 95/98


Ζητήστε τα όλα
Γιατί να συμβιβαστείτε με κάτι λιγότερο;
8 σελ./λεπτό
10 σελ./λεπτό
4 σελ./λεπτό
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ ΚΑΙ ΜΟΝΟ
ΝΕΑ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ "Z-SERIES"
LEXMARK
Z11 Ο Οικονομικότερος Inkjet εκτυπωτής στα 1200 x 1200 dpi
Z31 Ο Φωτογραφικός Inkjet εκτυπωτής για τους απαιτητικούς χρήστες
Z51 Ο Επαγγελματικός Inkjet υψηλής απόδοσης με φωτογραφική ποιότητα
infolex Λ. Μεσογείων 231, 154 51 Ν. Ψυχικό, Τηλ.: 6722230, Fax: 6722337, e-mail infolex@otenet.gr
Lectus adv.

EDITORIAL

Τι ήταν κι αυτό που περάσαμε, βρε παιδιά... Ποιος θα μπορούσε να φανταστεί ότι μόλις δέκα δευτερόλεπτα θα άλλαζαν τόσο ριζικά τη ζωή εκατομμυρίων ανθρώπων. Και δεν είμαστε μόνον εμείς. Πρώτα η Τουρκία, μετά η Αθήνα, στη συνέχεια η Ταϊβάν. Ελπίζω, τώρα που... τρίτωσε το κακό, να μας αφήσει για λίγα χρόνια ήσυχους ο Εγκέλαδος. Δεν θα αντέξω άλλο τέτοια αγωνία. Αφήστε που μου έχει μείνει και "κουσούρι": Με την παραμικρή υποψία κουνήματος πετάγομαι επάνω σαν ελατήριο, ενώ στην πραγματικότητα η δόνηση υπάρχει μόνο στη φαντασία μου. Δεν ξέρω πόσο καιρό θα κάνω να το ξεπεράσω, αλλά ξέρω τουλάχιστον ότι κάποια στιγμή θα τα καταφέρω. Τι να πουν όμως και οι άνθρωποι που έχασαν παιδιά, αδέλφια, συζύγους, μανάδες, πατεράδες και φίλους; Πώς μπορείς να ξεπεράσεις έναν τέτοιο χαμό;

Θα ήθελα εδώ να αλλάξω κλίμα, αν και μου είναι δυσάρεστο να γράφω για παιχνίδια κάτω από τις παρούσες συνθήκες. Ομως ο Σεπτέμβριος, εκτός από μήνας των σεισμών, ήταν και ο μήνας της ECTS, της μεγαλύτερης έκθεσης ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας της Ευρώπης. Εκεί χτυπά η καρδιά του home computing, εκεί εμφανίζονται οι εξελίξεις και εκεί λαμβάνουν χώρα οι σημαντικότερες ανακοινώσεις. Το "PC Master" φυσικά ήταν παρόν και σας μεταφέρει με λεπτομέρεια τις εντυπώσεις του.

Οπως θα παρατηρήσατε, το τεύχος αυτό συνοδεύεται από δύο CD-ROMs, όπως και το προηγούμενο, εορταστικό τεύχος του Σεπτεμβρίου. Στο επιπλέον CD θα βρείτε και τον client του on-line RPG "The 4th Coming", για το οποίο το "PC Master" σας προσφέρει έναν μήνα δωρεάν συνδρομής στον ελληνικό server που έχει δημιουργηθεί, έτσι ώστε να μπορέσετε να γνωρίσετε από κοντά το μαγευτικό κόσμο του. Απαραίτητη προϋπόθεση, βέβαια, είναι να έχετε σύνδεση στο Internet - από οποιονδήποτε παροχέα. Στείλτε μας το κουπόνι που θα βρείτε στο περιοδικό και ετοιμαστείτε για on-line αναμετρήσεις. Περισσότερες λεπτομέρειες μπορείτε να βρείτε στο σχετικό αναλυτικό review που υπάρχει στο τεύχος.

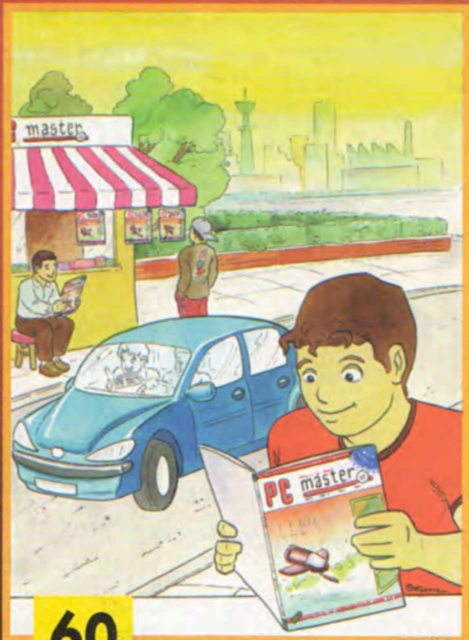
Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ







GAME CLUB







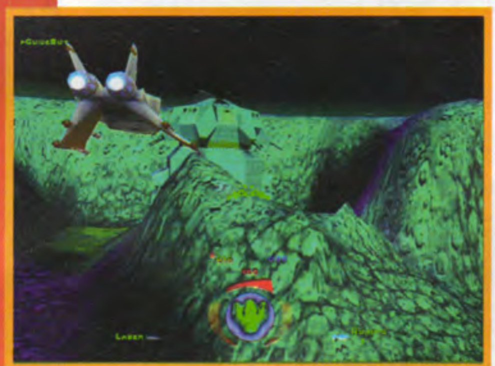












ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Γιούλη Αυγουστίνα

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Δημήτρης Γιαννίτσαρος, Νίκος Δαλέζιος, Ιάσονας Δούζας, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Γιώργος Κυριακός, Γιάννης Κωστάκης, Κώστας Λαγογιάννης, Αντώνης Μαρίνος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος. **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπλής,

ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας,

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COMPUPRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ

CD-ROM pages

Καλώς ήλθατε και αυτόν το μήνα στο συνοδευτικό (μα τι λέω; Αφού και πάλι υπάρχει και 2ο συνοδευτικό) CD. Λοιπόν, πάμε από την αρχή...
Καλώς ήλθατε στα συνοδευτικά CDs του "PC Master" για το μήνα Οκτώβριο. Το φθινόπωρο έχει μπει πλέον για τα καλά -άλλο που ο καιρός δεν λέει να το καταλάβει-, τα σχολεία άνοιξαν (ωχ, εντάξει, μη βαράτε, μια κουβέντα είπα) και εμείς είμαστε πάντα εδώ, προκειμένου να σας ψυχαγωγήσουμε αλλά και να σας ενημερώσουμε. Στο πρώτο, λοιπόν, από τα δύο CDs που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε "φρεσκότατα" demos μερικών τελευταίων παιχνιδιών, και πιο συγκεκριμένα των Prince of Persia 3D, System Shock 2, Driver, Darkstone, Homeworld και Revenant, drivers, shareware παιχνίδια και προγράμματα, αλλά και πολλές εκπλήξεις (διαβάστε παρακάτω και θα καταλάβετε). Οσο για το δεύτερο CD, θα τα πούμε αναλυτικότερα σε λίγο. Μέχρι τον άλλο μήνα... καλό gaming!

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

DEMOS

PRINCE OF PERSIA 3D

CD No 1

Για το παιχνίδι αυτό νομίζω ότι δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Οι πρόγονοί του αποτέλεσαν σημεία αναφοράς για το χώρο των παιχνιδιών και σίγουρα υπάρχουν πολλοί που ακόμα και σήμερα αρέσκονται να ασχολούνται με αυτά. Δείτε και εσείς λοιπόν το demo που θα βρείτε στο παρόν CD και ταξιδέψτε στην Αραβία του 12ου μ.Χ. αιώνα. Για να μπορέσετε να κάνετε κάτι τέτοιο, θα πρέπει να διαθέτετε έναν Pentium 233MHz, 64MB RAM και 3D accelerator με 8MB μνήμης.







SYSTEM SHOCK 2

Το System Shock 2 είναι το νέο δημιούργημα της Electronic Arts και συνδυάζει στοιχεία adventure και RPG. Το role playing



σύστημα του παιχνιδιού είναι πολύ πλούσιο και περιλαμβάνει λεπτομερή αναμόρφωση και εξέλιξη χαρακτήρων, επιστημονικές έρευνες και ποικιλία εξοπλισμών. Στον το-



μέα των γραφικών το παιχνίδι, παρ' ότι RPG, χρησιμοποιεί υψηλή 3D τεχνολογία. Πιο συγκεκριμένα, το System Shock 2 χρησιμοποιεί μια μηχανή 3D με 16-bit βάθος χρώματος και περιλαμβάνει αρκετά οπτικά εφέ. Για να μπορέσετε να δείτε το demo, θα πρέπει να διαθέτετε Pentium 200MHz και 64MB μνήμης.

DRIVER

Το Driver είναι το νέο racing παιχνίδι από την GT Interactive, που διαφέρει όμως σημαντικά από τα υπόλοιπα του είδους. Εδώ λοιπόν ο παίκτης δεν αρκείται στο να βάλει



μπρος τη μηχανή του αυτοκινήτου του και να αρχίσει να τρέχει σαν παλαβός. Η υπόθεση έχει ως εξής: Παίρνετε το ρόλο του μυστικού αστυνομικού Tanner και λειτουργείτε ως driver-for-hire (οδηγός προς ενοι-



κίαση, όχι ταρίφας), με απώτερο σκοπό να διεισδύσετε στα άδυτα των μεγαλύτερων συμμοριών που λυμαίνονται 4 αμερικανικές μεγαλουπόλεις (New York, Los Angeles, San Francisco και Miami). Υπάρχουν συγκεκριμένες αποστολές που σας ανατίθενται καθώς και συγκεκριμένος τρόπος επιτυχίας τους - ή ακόμη και αποτυχίας τους. Στο demo που έχετε ενώπιόν σας μπορείτε να "τρέξετε" μια αποστολή που λαμβάνει χώρα στο Miami. Οι απαιτήσεις του είναι οι εξής: Pentium 200MHz (συνιστάται 350 και άνω), Windows 95, 32MB RAM (64MB και άνω συνιστώνται), κάρτα ήχου συμβατή με Direct Sound, 32MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο και 3D κάρτα γραφικών με υποστήριξη για 3dfx, Glide ή D3D.

DARKSTONE

Το DarkStone σας καλεί στο σκοτεινό κόσμο του, όπου ο αγώνας για επιβίωση και η ζωή υπό τη σκιά ενός καταχθόνιου



δράκου θα γίνουν για εσάς μια καθημερινή κατάσταση. Μπορείτε να παίξετε ως ιππότης (knight), καλόγερος (monk), κλέφτης (thief) ή μάγος (sorcerer). Οποιον χαρακτήρα και αν επιλέξετε, όμως, θα πρέπει να περιπλανηθείτε σε σκοτεινά μπουντρούμια, να εξερευνήσετε πόλεις και άγρια τοπία και να



εξολοθρεύσετε τις ορδές των εχθρών σας στην αναζήτησή σας για το μάζεμα 7 κρυστάλλων που μπορούν να σας βοηθήσουν να αλλάξετε τη μοίρα σας.

Τέλος, οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι Pentium 233MHz, 32MB μνήμης, 3D accelerator.

REVENANT

Το Revenant είναι ένα Dark Fantasy RPG παιχνίδι με αρκετά στοιχεία adventure, που σκοπεύει να μεταφέρει τον παίκτη σε ένα οπτικά εκπληκτικό και ευμετάβλητο πε-





UTILITIES

- **ComTry Music Downloader:** Βρείτε εύκολα και γρήγορα τα MP3 αρχεία που θέλετε.
- **MP3 Archive:** Οργανώστε τους δίσκους και τα CDs σας.
- **Getright 4.0.0:** Η τελευταία έκδοση του γνωστού download manager.
- **Pic Viewer:** Γρήγορος Image viewer.
- **Full Motion Video:** Πρόγραμμα που υποστηρίζει τα περισσότερα video formats.

SOLUTIONS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε πλήρεις λύσεις των:

- **Amerzone**
- **Discworld Noir**

SHAREWARE GAMES

- **Menace:** Ενα απλό action παιχνίδι.
- **Cyclanoid:** Tile-based παιχνίδι λογικής.
- **Microman Adventure 1:** Ενα αρκετά καλό παιχνίδι arcade-action.

ριβάλλον. Στην αναζήτησή σας θα έρθετε σε επαφή με περισσότερους από 40 χαρακτήρες και θα πρέπει να επιλέξετε προσεκτικά μέσα από μια μεγάλη ποικιλία από όπλα, ξόρκια, οπλισμό και μαγικά αντικείμενα αυτά που πιστεύετε ότι θα σας βοηθήσουν. Το παιχνίδι απαιτεί Pentium στα 233MHz και 32MB RAM για να τρέξει.

HOMEWORLD

Η ιστορία του Homeworld εξελίσσεται κάπου στα βάθη του σύμπαντος, όπου ήσαστε για πολύ καιρό ο ηγέτης μιας φιλειρηνικής κοινότητας στο κέντρο ενός γαλαξία. Ολα λοιπόν πήγαιναν ωραία και καλά, ώσπου μια ωραία μέρα κάποιοι αποφάσισαν να επιτεθούν και να υποτάξουν τον κόσμο σας. Ως συνέπεια, οι περισσότεροι από τους υπηκόους σας πέθαναν και οι λίγοι επιζήσαντες μετακόμισαν σε έναν παγωμένο πλανήτη κάπου στην άκρη του γαλαξία. Αποστολή σας είναι να οδηγήσετε τους εναπομείναντες υπηκόους σας στα βάθη του γαλαξία για να βρουν το δρόμο για



τον... πλανήτη της Επαγγελίας. Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των real time strategies και εκτυλίσσεται σε ένα πλήρως τρισδιάστατο διαστημικό περιβάλλον. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά, τα οπτικά και τα ηχητικά εφέ πλούσια και περιλαμβάνει ένα καινοτόμο interface.

Οι απαιτήσεις του είναι: Windows 95/98/NT 4.0, Pentium II 233 (350 και άνω συνιστάται), 32 (64) MB RAM, 80 MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 4MB PCI κάρτα οθόνης με 16-bit color και DirectX συμβατή (συνιστάται 3D acceleration με 12MB), κάρτα ήχου 16-bit συμβατή DirectX, ποντίκι, DirectX 6.1.

PATCHES

- **Championship Manager 3**
- **Dungeon Keeper 2**
- **FIFA 99 (ελληνικό πρωτάθλημα)**
- **Might & Magic 7**
- **Moto Racer (bonus tracks)**

ΛΙΓΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΟΓΙΑ

Στο πρώτο CD θα βρείτε ακόμα τα εξής: Στο directory saves, δεκάδες saved games των Cydonia και Discworld Noir (προσφορά του Αντρέα Τσουρινάκη, ο οποίος μας έδωσε αυτόν το μήνα και τα screenshots των παιχνιδιών Might and Magic 7 και Discworld: Noir), που σίγουρα θα σας φανούν πολύ χρήσιμα. Ακόμη στο directory extras θα βρείτε κάτι πολύ επίκαιρο: έναν earthquake simulator. Ναι, σωστά διαβάσατε. Δείτε, λοιπόν, εάν μπορείτε να οργανώσετε καλύτερα από μερικούς άλλους (χμ) τον κρατικό μηχανισμό. Επίσης, στο ίδιο directory θα βρείτε το subdirectory demoscene, το οποίο περιέχει demos ήχου και εικόνας από τα καλύτερα demoscene πάρτι. (Προσοχή: Θα χρειαστείτε ισχυρό μηχάνημα για να τα τρέξετε, ενώ σε κάποια από αυτά θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε MS DOS prompt και να δώσετε από την command line την εντολή dos4gw <όνομα εκτελέσιμου αρχείου>. Το dos4gw συμπεριλαμβάνεται στο directory demoscene.). Τέλος, στο directory emulators θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις του Mame, καθώς και μερικές νέες ROMs (για περισσότερες πληροφορίες σχετικά, ανατρέξτε στη στήλη "Emulators' Corner").

CD No 2

Στο 2ο συνοδευτικό CD του "PC Master" (δεξιά φαίνονται αναλυτικά τα περιεχόμενά του) θα βρείτε μπόλικο υλικό σχετικά με τη φετινή ECTS 99 (διαβάστε το αναλυτικό ρεπορτάζ στις σελίδες του περιοδικού), με πολλά videos, screenshots αλλά και playable demos. Εκτός όμως από αυτό, οι φίλοι των on-line παιχνιδιών θα βρουν τον πλήρη client του The 4th Coming καθώς και αρκετά extras για το περίφημο αυτό παιχνίδι, που είναι, όπως θα διαβάσετε και στο αναλυτικό review, το πρώτο on-line RPG στη χώρα μας!

PLAYABLE DEMOS

- 3D Froggerman
- Sinistar Unleashed
- X-Beyond the Frontier

TRAILERS

- Freespace 2
- Grant Theft Auto 2
- Klingon Academy
- Heavy Metal F.A.K.K. 2
- The Longest Journey
- MDK 2
- Messiah
- Nocturne
- Planescape
- Tarzan

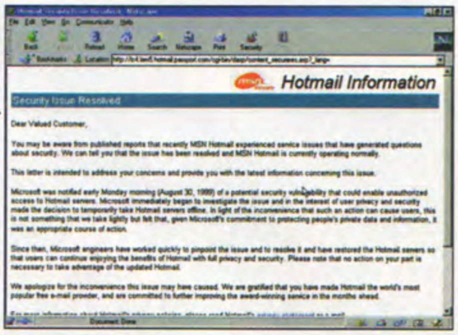
SCREENSHOTS

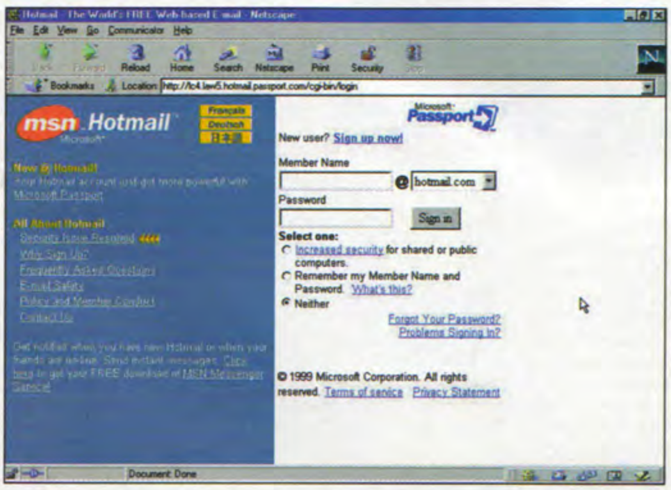
- Age of Wonders
- Dragon's Blood
- Drakan
- Evolva
- Giants
- Heist
- Klingon Academy
- Lehmans 24 Hours
- MDK 2
- Never Winter Nights
- Sinistar Unleashed
- Slave Zero
- Summoner
- The Longest Journey
- Theocracy
- The Real Never Ending Story
- Torment
- X-Beyond the Frontier

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Προσέξτε το Hotmail

Πολλές φορές στο πρόσφατο παρελθόν η δικτυακή κοινότητα έχει θορυβηθεί από αποκαλύψεις σχετικά με την ασφάλεια που διακρίνει τις υπηρεσίες δωρεάν παροχής e-mail account. Ειδικά το Hotmail, η freemail υπηρεσία της Microsoft και από τις μεγαλύτερες παγκοσμίως, έχει απασχολήσει αρκετά το διεθνή ειδικό Τύπο με ζητήματα ασφάλειας των προσωπικών δεδομένων και των μηνυμάτων που ανταλλάσσονται (τα έχουμε ξαναπεί: Microsoft είναι αυτή!). Στα τέλη Αυγούστου, σε διάφορα Web sites εμφανίστηκε μια φόρμα μέσω της οποίας μπορούσε οποιοσδήποτε χρήστης να έχει πρόσβαση σε κάποιον λογαριασμό του Hotmail γνωρίζοντας μόνο το username του χρήστη και χωρίς να απαιτείται η γνώση του password. Η φόρμα αυτή (δημιουργημένη με απλό κώδικα) ήταν αντίστοιχη με εκείνη που χρησιμοποιεί το ίδιο το Hotmail κατά το login του χρήστη, εκμεταλλευόμενη κάποιο λάθος (bug λέγεται αυτό!) που υπήρχε στο αρχικό script που χρησιμοποιεί η φόρμα της Microsoft. Το πρόβλημα "αποκαταστάθηκε" άμεσα από τους υπεύθυνους της Microsoft, όμως έπειτα από λίγες ώρες της ίδιας ημέρας (30 Αυγούστου) παρουσιάστηκε ξανά (!!!). Η εκπρόσωπος της Microsoft δήλωσε ότι κατά πάσα πιθανότητα το πρόβλημα παρουσιάστηκε σε κάποιον από τους servers που χρησιμοποιεί το Hotmail, ο οποίος δεν είχε ελεγχθεί σωστά. Ενα τέτοιο γεγονός δεν μας βάζει σε σκέψεις μόνο για την υπευθυνότητα με την οποία γίνονται οι διορθώσεις, αλλά - όπως τόνισαν αναλυτές του ξένου Τύπου- εγείρει σημαντικά ερωτήματα για την ύπαρξη πολλών ακόμα bugs που δεν έχουν ανακαλυφθεί. Αν μάλιστα σκεφτείτε ότι τα προβλήματα συνέπεσαν με την έναρξη της λειτουργίας του Passport, του νέου site της Microsoft για ηλεκτρονικό εμπόριο (μάλιστα κάνει χρήση των λογαριασμών του Hotmail), τότε καταλαβαίνετε πόσο σοβαρά μπορεί να είναι αυτά τα bugs. Και αν νομίζατε ότι τα bugs σταματούν εδώ, "πλανάσθε πλάνην οικτράν"! Σύμφωνα με τον Georgi Guninski, Βούλγαρο προγραμματιστή, ο οποίος ασχολείται με την ανακάλυψη bugs, είναι δυνατόν - με τη χρήση της Javascript - να σταλεί μέσω του Hotmail μια ψεύτικη φόρμα για την εισαγωγή username και password σε ανυποψίαστους χρήστες. Συμπληρώνοντας τη φόρμα αυτή, οι χρήστες παραδίδουν στον αποστολέα τα στοιχεία του λογαριασμού τους. Αυτή είναι η τρίτη περίπτωση που με τη χρήση της Javascript μπορεί κάποιος να υποκλέψει τα passwords των χρηστών. Στις προηγούμενες δύο περιπτώσεις η Microsoft είχε φροντίσει (εκ των υστέρων, πάντα) να διορθώσει τα προβλήματα. (Σημείωση: Οι συντάκτες του "PC Master" αποφάσισαν να ζητήσουν επισήμως τη μετονομασία της Microsoft σε Bugsoft ή Microbugs - επιτρέπουμε στον Bill να διαλέξει!)





Νέες τεχνολογίες από τη 3dfx

Ενώ η επικείμενη κυκλοφορία του Voodoo 4 (προς το παρόν φέρει το κωδικό όνομα Napalm) περιβάλλεται από ένα σχετικό μυστήριο όσον αφορά στα χαρακτηριστικά του νέου αυτού επιταχυντή, η 3dfx αποκαλύπτει νέες τεχνολογικές καινοτομίες στον τομέα των γραφικών. Οι δύο βασικές τεχνολογίες ονομάζονται T-Buffer και FXT-1. Η πρώτη από αυτές, που θα ενσωματωθούν στο τέταρτο μέλος της Voodoo οικογένειας, αποτελεί το ισχυρό όπλο της 3dfx. Η τεχνολογία T-Buffer φιλοδοξεί να εισαγάγει χολιγουντιανά ειδικά εφέ στην οθόνη του PC, φέρνοντας στο σπίτι σας τις εικόνες του κινηματογράφου - βασικός στόχος της εταιρίας είναι να γίνουν τα γραφικά πραγματικού χρόνου όλων των παιχνιδιών εφάμιλλα με τις rendered cutscenes που βλέπετε ήδη σε κάποια παιχνίδια.



Η τεχνολογία T-Buffer δίνει τη δυνατότητα για την πραγματοποίηση πέντε ξεχωριστών εφέ από την κάρτα γραφικών:

1) **Full Scene Anti-Aliasing:** Πρόκειται για το βασικό μέλημα όλων των κατασκευαστών 3D καρτών και έχει να κάνει με την ομαλοποίηση των επιφανειών και των γραμμών που εμφανίζονται τόσο σε 2D όσο και σε 3D γραφικά. Η τεχνική του T-Buffer δημιουργεί ομαλά και σωστά πολύγωνα σε συνδυασμό με τη μείωση των απαιτούμενων πόρων από το σύστημά σας.

2) **Motion Blur:** Πρόκειται για το εφέ που δημιουργείται σε μια στατική φωτογραφία όταν έχουμε τραβήξει ένα αυτοκίνητο που τρέχει με μεγάλη ταχύτητα (και μοιάζει να "κουβαλάει" μαζί του τις σκιές του). Εντυπωσιακό, αλλά μη ρεαλιστικό εφέ.

3) **Depth of Field Blur:** Είναι το λεγόμενο (στον κινηματογράφο) "βάθος πεδίου", δηλαδή η εστίαση της κάμερας σε ένα σημείο (συνήθως πρόσωπο) που αλλοιώνει τα υπόλοιπα αντικείμενα που απεικονίζονται (γίνονται θολά).

4) - 5) **Soft Shadows & Soft Reflections:** Τις εξετάζουμε μαζί διότι ακολουθούν τα ίδια

πρότυπα και είναι μάλλον παρεμφερείς διαδικασίες. Η 3dfx δίνει σημαντική προσοχή στο ρεαλισμό και την καλαισθησία των αντικειμένων, εισάγοντας αυτά τα δύο εφέ που ομαλοποιούν τη σκιά και την αντανάκλαση των διάφορων αντικειμένων που διαχειρίζεται η κάρτα γραφικών.

Το FXT-1, το οποίο είναι αντίστοιχο με το S3TC της S3, επιτρέπει στους προγραμματιστές να συμπιέσουν μεγάλες επιφάνειες γραφικών σε μεγέθη λογικά για τη διαχείρισή τους από την κάρτα, με τη μικρότερη δυνατή κατανάλωση των πόρων της μνήμης. Μάλιστα, σε αντίθεση με τη δημιουργία της S3, η τεχνολογία FXT διαθέτει "ανοικτή αρχιτεκτονική", γεγονός που δίνει τη δυνατότητα σε παραγωγούς software και hardware να την ενσωματώσουν στα δικά τους προϊόντα. Η διάθεση των απαραίτητων εργαλείων και πληροφοριών στους παραγωγούς θα γίνει δωρεάν από την εταιρία σε όλους τους registered χρήστες. Οι εξαγγελίες της 3dfx για τις δύο αυτές τεχνολογικές δημιουργίες έρχονται να αντιμετωπίσουν τις αντίστοιχες εξαγγελίες της S3 και της nVIDIA, οι οποίες έχουν ανακοινώσει επισήμως ή διαρρεύσει υπό τη μορφή φημών πληροφορίες για τις καινούριες κάρτες νέας γενιάς.

Εκβιασμός από crackers

Η γνωστή οικογένεια των hackers διαθέτει και τους "αποδιοπομπαίους τράγους" της, οι οποίοι ονομάζονται crackers και η ενασχόλησή τους με τους υπολογιστές και το "hacking" γίνεται με στόχους καθαρά κερδοσκοπικούς και όχι "χομπιστικούς" ή κοινωνικούς (όπως συμβαίνει με τους hackers που σέβονται τον εαυτό τους). Οι crackers είναι υπεύθυνοι για μεγάλες οικονομικές ζημιές σε βρετανικές τράπεζες, καθώς και για τον εκβιασμό των τραπεζιτών. Πιο συγκεκριμένα, οι crackers μπαίνουν στα συστήματα κάποιας τράπεζας και απειλούν τους υπευθύνους ότι θα δημοσιεύσουν κλεμμένα αρχεία ή ότι θα καταστρέψουν τους υπολογιστές του δικτύου. Η τράπεζα, για να αποφύγει την αρνητική διαφήμιση και για να μη χάσει την αξιοπιστία της, αναγκάζεται να συγκαλύψει την υπόθεση και να πληρώσει τα "λύτρα" στους εισβολείς. Με τον τρόπο αυτό οι crackers δεν είναι ανάγκη να προβούν σε πραγματική κατάχρηση των χρημάτων της Τράπεζας μέσω των λογαριασμών που υπάρχουν (θα μπορούσαν βέβαια να το κάνουν, όμως θα άφηναν ανεπανόρθωτα ίχνη που θα ήταν δυνατόν να οδηγήσουν στην ανακάλυψή τους). Ετσι, οι crackers βγάζουν χρήματα χωρίς να έχει διαπραχθεί φανερά κάποιο έγκλημα, χωρίς να υπάρχουν πειστήρια και ενδείξεις (πέρα από τον εκβιασμό). Σύμφωνα με τους "Times" του Λονδίνου, εκατοντάδες χιλιάδες στερλίνες διακινούνται κάθε χρόνο από τις τράπεζες προς τέτοιους crackers, χωρίς κάτι τέτοιο να βλέπει το φως της δημοσιότητας. Μάλιστα, η εφημερίδα υποστηρίζει πως μια ευρωπαϊκή τράπεζα παραδέχτηκε πως έχει πέσει θύμα τέτοιου εκβιασμού. Εξάλλου, τουλάχιστον δύο βρετανικές τράπεζες έχουν δαπανήσει συνολικά ένα εκατομμύριο λίρες (500 εκατομμύρια δραχμές) σε τέτοιου είδους λύτρα. Το ρεπορτάζ συνεχίζει με πληροφορίες για διεθνείς τράπεζες που έχουν υποστεί πολλές επιτυχημένες επιθέσεις από crackers τον τελευταίο χρόνο, χωρίς να το έχουν ανακοινώσει για ευνόητους λόγους.

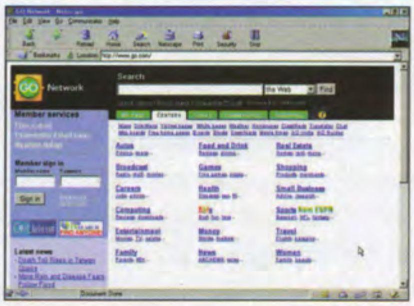
Ο ρυθμός με τον οποίο νέα bugs ανακαλύπτονται για τα προγράμματα της Microsoft και νέα patches εκδίδονται από την εταιρία για τη διόρθωσή τους είναι εντυπωσιακός. Σχεδόν κάθε εβδομάδα ένα ή περισσότερα προγράμματα της εταιρίας του Bill Gates θα απασχολήσουν τον ειδικό Τύπο με τα προβλήματά τους. Το τελευταίο κρούσμα έχει να κάνει με τον Exlporer 5.0, ο οποίος έχει μια "τρύπα" όση και του Μετρό, μέσω της οποίας μπορεί κάποιος "κακός" χρήστης του Internet να καταλάβει ένα άλλο computer. Το bug εντοπίζεται στη λειτουργία ImportExportFavorites, η οποία δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη του Explorer να εισαγάγει στον υπολογιστή του αρχεία με (προεπιλεγμένες από τρίτους) διευθύνσεις του Internet. Το πρόβλημα είναι ότι ένας Web user μπορεί να χρησιμοποιήσει το κατάλληλο script για να πάρει τον έλεγχο του υπολογιστή που εισάγει το αρχείο με τις διευθύνσεις. Η Microsoft έχει δημοσιεύσει ένα FAQ (http://www.microsoft.com/Security/Bulletins/MS99-037faq.asp), στο οποίο περιλαμβάνονται οδηγίες για την απενεργοποίηση του Active Scripting. Η προειδοποίηση της εταιρίας για το νέο bug βρίσκεται στη διεύθυνση: http://www.microsoft.com/Security/Bulletins/MS99-037.asp.

Ένα νέο Trojan Horse κυκλοφορεί στο Internet μεταμφιεσμένο σε εικόνα JPEG. Το Trojan αυτό υποκλέπτει τα passwords των χρηστών του ICQ, ειδικά εκείνων που ο αριθμός ICQ τους είναι σχετικά μικρός σε έκταση (δηλαδή, είναι από τους παλαιότερους χρήστες της υπηρεσίας αυτής). Το Trojan κλέβει το password από το σκληρό δίσκο του ανυποψίαστου χρήστη. Η AOL, η οποία έχει αγοράσει το ICQ εδώ και περίπου έναν χρόνο, ανακοίνωσε πως περίμενε την κλοπή των μικρών αριθμών του ICQ και έχει εισαγάγει έναν τρόπο για να εξακριβώσει την αυθεντικότητα των λογαριασμών και να επιστρέψει τον έλεγχο στους σωστούς χρήστες.

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε γράψει για την υπόθεση αντιγραφής του iMAC της Apple από τον eOne της Emachines. Η πρώτη μάχη δόθηκε επί ιαπωνικού εδάφους και η Apple επικράτησε. Τούτο διότι ένα δικαστήριο της Ιαπωνίας απαγόρευσε στον τοπικό αντιπρόσωπο της Emachines την κατασκευή και διανομή του εν λόγω υπολογιστή. Η απόφαση αυτή δείχνει πως η Apple ίσως να κερδίσει την υπόθεση και στις Η.Π.Α. Η Emachines βρίσκεται στα δικαστήρια και με την Compaq για υπόθεση παράνομης αντιγραφής σε επιμέρους εξαρτήματα του υπολογιστή.

Υπεράνω υποψίας;

Μεγάλο σοκ για την παγκόσμια κοινότητα του Internet υπήρξε η σύλληψη του Patrick Naughton, αντιπροέδρου της Infoseek και υπεύθυνου για τα Web sites της Disney, με την κατηγορία ότι χρησιμοποιούσε το Διαδίκτυο για σεξουαλικούς σκοπούς με ανήλικους. Ο Naughton συνελήφθη στην Καλιφόρνια παρασυρμένος από έναν πράκτορα του FBI που υποδύθηκε πως ήταν ένα κοριτσάκι 13 ετών.



Σύμφωνα με τους "Los Angeles Times", οι έρευνες του FBI για τον Naughton είχαν ξεκινήσει από τον περασμένο Μάρτιο, όταν ένας ειδικός πράκτορας του FBI μπήκε σε ένα chat room, "γνωστό" για τις δραστηριότητες σεξουαλικής παρενόχλησης ανηλίκων. Ο πράκτορας αυτός το... "έπαιξε" αθώα και άμυαλη 13χρονη και το κόλπο έπιασε. Ο αντιπρόεδρος της Infoseek (χρησιμοποιούσε το nickname: "hotseattle") του έστειλε αρκετά μηνύματα, προσπαθώντας να αναπτύξει σχέση μαζί του, όπερ και εγένετο. Ακολούθησε στενή επικοινωνία για κάποιο διάστημα και στη συνέχεια έγινε και το πρώτο βήμα για επικείμενη συνάντηση. Οπως γράφουν οι "L.A. Times", στη διάρκεια αυτής της επικοινωνίας ο Naughton έδωσε στους πράκτορες του FBI τη διεύθυνση ενός Web site, όπου είχε δημοσιεύσει γυμνές φωτογραφίες του εαυτού του (προφανώς από το λαιμό και κάτω!). Τελικά, δόθηκε ραντεβού όπου εμφανίστηκε η βοηθός του Σερίφη (ως 13χρονη αθώα κορασίς!) και συνελήφθη ο Naughton, ο οποίος προσήλθε στον τόπο (του μελλοντικού εγκλήματος) με το πράσινο σακίδιο που είχε από πριν συμφωνηθεί να κουβαλάει για να τον αναγνωρίσει η κοπελίτσα. Στο laptop του κατηγορούμενου πλέον προγραμματιστή βρέθηκαν πολλές φωτογραφίες με πορνογραφικό περιεχόμενο, οι περισσότερες με ανήλικα παιδιά. Η σταδιοδρομία του Naughton στο χώρο της Πληροφορικής είναι λαμπρή: Υπήρξε ένας εκ των προγραμματιστών της Sun Microsystems που ανέπτυξαν την Java, ενώ τα τελευταία χρόνια είχε τον πλήρη έλεγχο του Go Network, του Internet portal των επιχειρήσεων της Disney.

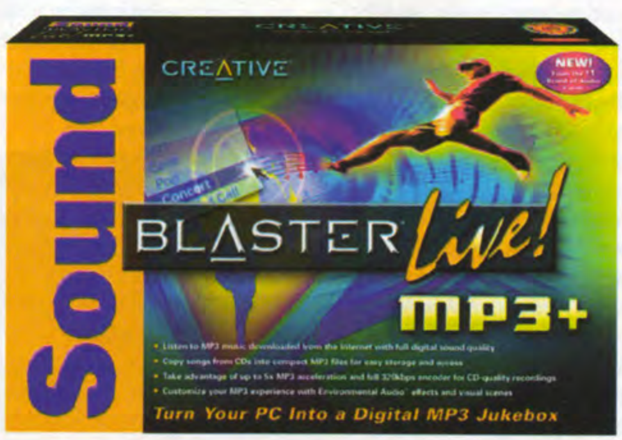


Νέες κάρτες ήχου (1)

Η Creative Labs ανακοίνωσε στα μέσα του Σεπτέμβρη την κυκλοφορία δύο νέων καρτών ήχου, οι οποίες εντάσσονται στη σειρά SoundBlaster Live! και φιλοδοξούν να φέρουν τον ήχο του PC σας σε νέα επίπεδα. Η πρώτη κάρτα ονομάζεται SB Live! MP3+, ενώ η δεύτερη φέρει την κατατοπιστική ονομασία SB Live! X-Gamer. Και οι δύο κάρτες βασίζονται στα ίδια πάνω κάτω χαρακτηριστικά, με τις διαφορές τους να επικεντρώνονται σε ειδικές περιοχές της ηχητικής απόδοσης. Στην "καρδιά" και των δύο καρτών υπάρχει ο επεξεργαστής EMU10K1, ο οποίος επεξεργάζεται κάθε ηχητικό σήμα σε 32-bit ανάλυση, αποδίδοντας υψηλά επίπεδα ηχητικής καθαρότητας και ακρίβειας σε 3D ήχο. Με τον EMU10K1 η επιτάχυνση του ήχου, είτε πρόκειται για Environmental Audio, είτε για DirectSound3D, είτε για DirectSound, καθίσταται απλή υπόθεση, γεγονός που έχει ήδη προκαλέσει το αυξημένο ενδιαφέρον των gamers.

Οσον αφορά στις ειδικές παραμέτρους των δύο καρτών, η MP3+ είναι σαφώς προσανατολισμένη προς την αναπαραγωγή MP3 μουσικών αρχείων στην υψηλότερη δυνατή ποιότητα. Η εν λόγω κάρτα περιλαμβάνει ειδικό chip 320KB για την κωδικοποίηση/αποκωδικοποίηση MP3 αρχείων σε επίπεδο hardware, γεγονός που απελευθερώνει μεγάλη ποσότητα των πόρων του μηχανήματος. Με τον τρόπο αυτό το "ripping" των προσωπικών (μουσικών) CDs σας και η αναπαραγωγή των μουσικών κομματιών σε MP3 επιταχύνεται πέντε φορές και αποκτά κορυφαίο ποιοτικό αποτέλεσμα. Για τη διαχείριση όλων των εργασιών που αφορούν στα MP3 αρχεία, η Creative Labs συμπεριλαμβάνει στο πακέτο το Creative Digital Audio Center Software, το οποίο αναλαμβάνει να φέρει σε πέρας τις εργασίες αυτές.

Από την άλλη πλευρά, η κάρτα SB Live! X-Gamer παρέχει τη δυνατότητα για τη δημιουργία συνθηκών surround sound με την ταυτόχρονη υποστήριξη τετρακάναλων ψηφιακών ηχείων. Βασικό χαρακτηριστικό της κάρτας είναι η υποστήριξη του προτύπου Environmental Audio 2.0, με το οποίο ο τρισδιάστατος ήχος είναι γεγονός: Ηχοι μπορούν με ακρίβεια να ακουστούν οπουδήποτε μέσα σε περιοχή 360 μοιρών, καθώς και στον κατακόρυφο άξονα. Εξίσου σπουδαίο στοιχείο της νέας αυτής κάρτας είναι τα παιχνίδια που τη συνοδεύουν. Πρόκειται για τις κανονικές (ολοκληρωμένες) εκδόσεις του Descent 3, του Need for Speed 4: High Stakes και του καταπληκτικού Thief: The Dark Project. Τα παιχνίδια αυτά είναι μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να διαπιστώσετε "με τα αυτάκια σας" τι σημαίνει Environmental Audio. Κάθε κάρτα θα κοστίζει γύρω στις 30.000 δραχμές.



Νέες κάρτες ήχου (2)

Ο βασικός ανταγωνιστής της Creative Labs, η Aureal, προχώρησε σχεδόν ταυτόχρονα με την Creative στην ανακοίνωση των δικών της νέων καρτών ήχου. Αν και στο παρελθόν η εταιρία κυκλοφορούσε τις κάρτες της σε συνεργασία με άλλες εταιρίες, όπως η VideoLogic ή η Diamond, τη φορά αυτή αποφάσισε να αναλάβει ολόκληρη την ευθύνη των δύο νέων καρτών της. Οι τελευταίες βασίζονται στα επιτυχημένα chipsets Vortex και Vortex 2 και υποστηρίζουν το εξίσου επιτυχημένο πρότυπο A3D (το πρώτο API για 3D ήχο), το οποίο είναι δημιούργημα της Aureal.

Η πρώτη κάρτα ονομάζεται SQ1500 και ο επεξεργαστής της είναι το Vortex. Πρόκειται για την πιο "ελαφριά" κάρτα, τόσο από άποψη χαρακτηριστικών όσο και από άποψη κόστους. Σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας, είναι η πρώτη κάρτα 3D sound που κοστίζει τόσο χαμηλά (κοντά στις 20 χιλιάδες δραχμές). Η κάρτα περιλαμβάνει επαγγελματικό wavetable synthesizer 512 φωνών, equalizer, καθώς και software για την ηχογράφηση, επεξεργασία και αναπαραγωγή του ήχου. Πέρα από το A3D, η SQ1500 υποστηρίζει τα πρότυπα DirectSound και DirectSound3D.

Η δεύτερη κάρτα της Aureal είναι πιο ισχυρή σε επιδόσεις, αλλά και κατά τι πιο ακριβή (κοντά στις 30 χιλιάδες). Ονομάζεται SQ2500 και στην "καρδιά" της τρέχει ο επεξεργαστής Vortex 2 (έχει αποσπάσει πολλές διακρίσεις από τον ειδικό Τύπο, όπως το βραβείο "Hardware of the Year" από το περιοδικό "Computer Gaming World"). Τα επιπλέον χαρακτηριστικά της κάρτας αυτής, σε σχέση με το μοντέλο SQ1500, είναι η υποστήριξη του A3D 2.0 και η προσθήκη 64 περισσότερων φωνών στο wavetable. Μαζί με την κάρτα θα αποκτήσετε και πλήρεις εκδόσεις των παιχνιδιών Drakan και Heretic II. Σε γενικές γραμμές, και οι δύο κάρτες της Aureal έχουν τα εχέγγυα να αποτελέσουν τη "φωνή" του PC σας και να "εκτοξεύσουν" την ηχητική απόδοσή του (κυρίως στα παιχνίδια) σε πολύ υψηλά επίπεδα.

Νέες εκδόσεις από τη Symantec

Ο αγαπητός κύριος Norton και η εταιρία του, η Symantec, ανακοίνωσαν στις αρχές του Σεπτέμβρη τις νέες εκδόσεις των δημοφιλών προγραμμάτων τους, οι οποίες φέρουν το χαρακτηριστικό "2000" στον τίτλο τους. Ετσι, τα Norton Antivirus 2000, Norton Utilities 2000 και Norton CleanSweep 2000 είναι γεγονός. Ας αναφερθούμε με συντομία στα νέα στοιχεία των προγραμμάτων αυτών:



• **Norton Antivirus 2000:** Πρώτη και βασική καινοτομία είναι η επανασχεδίαση του interface, το οποίο πλέον προσφέρει καλύτερες επεξηγήσεις των δράσεων που πρέπει να κάνει το πρόγραμμα, ελαχιστοποιώντας παράλληλα και τα confilcts με άλλα προγράμματα. Φυσικά, ένα από τα σπουδαιότερα χαρακτηριστικά του Norton Antivirus, δηλαδή η πλήρως αυτοματοποιημένη ενημέρωση των αρχείων με τα στοιχεία των ιών (Live Update), παραμένει και στην έκδοση αυτή. Η έκδοση 2000 του Norton Antivirus έχει σχεδιασθεί με γνώμονα τις ανάγκες του χρήστη του Internet, όπου παραμονεύουν οι περισσότεροι κίνδυνοι, αφού ένας υπολογιστής on-line είναι άκρως ευάλωτος. Το νέο Antivirus υποστηρίζει το αυτόματο scanning των attachments που έχουν τα νέα σας μηνύματα, εμποδίζει τον καταστροφικό κώδικα που ενδέχεται να περιέχουν applets της Java ή της Active X, ενώ περιλαμβάνει και ανίχνευση των διάφορων Trojan Horses που μπορεί να χρησιμοποιηθούν από crackers για να "υποκλέψουν" passwords ή για να καταστρέψουν δεδομένα.



• **Norton Utilities 2000:** Τα Norton Utilities αποτελούσαν πάντα ένα πολύ καλό εργαλείο για τη συντήρηση του συστήματός σας, την εύκολη διόρθωση προβλημάτων και τη βελτιστοποίηση της λειτουργίας του υπολογιστή. Με τα utilities θωρακίζεστε αποτελεσματικά έναντι των crashes που συνηθίζουν τα Windows (γκρρρρ!), διορθώνετε προβλήματα στο registry του λειτουργικού, ανακτάτε δεδομένα που φαίνεται να χάθηκαν από λάθος και γενικά έχετε τον έλεγχο του συστήματός σας, ούτως ώστε να μην πάει τίποτα στραβά. Η ύπαρξη επίσης διαγνωστικών εργαλείων για το hardware επεκτείνει αυτόν τον έλεγχο σε ζητήματα που τα Windows αδυνατούν πολλές φορές να καλύψουν.

• **Norton CleanSweep 2000:** Με το CleanSweep μπορείτε να κοιμάστε ήσυχοι για την υγεία των σκληρών σας δίσκων, αφού το πρόγραμμα αναλαμβάνει αυτόματα να βρει τα άχρηστα αρχεία που συσσωρεύουν τα Windows (tmp και άλλα) ή η περιπλάνησή σας στο Διαδίκτυο και να τα διαγράψει, απελευθερώνοντας χώρο. Η νέα έκδοση του CleanSweep περιλαμβάνει το Internet Sweep, με το οποίο βρίσκετε και διαγράφετε όλα τα αρχεία που μαζεύονται από την καθημερινή χρήση του Δικτύου. Και όλα αυτά γίνονται με τον πιο ασφαλή τρόπο για το σύστημά σας (ποτέ δεν πρόκειται να διαγράψετε ένα αρχείο που χρειάζεται).

Και κονσόλες η Microsoft;

Σύμφωνα με φήμες που έκαναν την εμφάνισή τους τον τελευταίο καιρό στο Internet, η Sega, η Nintendo και η Sony αναμένεται να αποκτήσουν σύντομα έναν ισχυρό ανταγωνιστή στην αγορά των home consoles. Το όνομα του ανταγωνιστή είναι τόσο σημαντικό, που η φήμη αυτή φαίνεται πολύ τραβηγμένη από τα μαλλιά. Κι όμως, σύμφωνα με το περιοδικό "Next Generation" (http://www.next-generation.com/jsmid/index.html), η εταιρία του Bill Gates εποφθαλμιά την αγορά των παιχνιδομηχανών και πρόκειται να κάνει δυναμική είσοδο σε αυτήν όσο το δυνατό γρηγορότερα. Οι πληροφορίες αναφέρουν ότι η κονσόλα της Microsoft θα ονομάζεται X-Box και, όπως και το Dreamcast της Sega, θα τρέχει μια ειδική έκδοση των Windows CE της εταιρίας. Οι φήμες έχουν επιβεβαιωθεί από διάφορες πηγές, όμως η ίδια η Microsoft τηρεί "σιγή ιχθύος" και δεν σχολιάζει την αυξανόμενη φημολογία.

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

Μεγάλη επιτυχία σημείωσε ο καλοκαιρινός διαγωνισμός μας (Ιουλίου-Αυγούστου) από τη στήλη "Master of Puzzles", με δώρο 10 αντίτυπα του "Official Formula 1 Racing", προσφορά της Despec Multimedia. Ας δούμε καταρχήν τους νικητές:

1. ΛΕΒΕΝΤΗΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ - ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ
2. ΚΟΥΛΕΝΤΙΑΝΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ - Π. ΦΑΛΗΡΟ
3. ΘΕΟΧΑΡΙΔΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ - ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
4. ΜΠΕΛΟΥΚΑ ΜΑΡΘΑ - ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
5. ΓΚΟΓΚΑΣ ΝΙΚΟΣ - ΔΑΦΝΙ
6. ΛΥΤΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ - ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
7. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ ΘΕΜΗΣ - ΠΕΙΡΑΙΑΣ
8. ΚΑΠΑΤΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ - ΑΘΗΝΑ
9. ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΛΗΣ - ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ
10. ΚΑΨΑΛΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ - ΚΑΒΑΛΑ

Ιδού και η λύση του παζλ:

S	I	E	R	R	A	M	K	T	R	E	E	W	Q	A	S	D	F
Q	E	X	C	V	B	I	S	S	N	N	I	G	I	R	O	M	G
F	G	N	V	3	B	C	N	M	A	S	D	D	F	G	H	J	H
T	R	E	A	W	D	R	D	I	N	F	O	G	R	A	M	E	S
B	Y	T	R	J	C	O	D	E	M	A	S	T	E	R	S	P	J
H	U	B	W	E	R	P	T	M	U	I	L	K	J	H	G	A	K
C	E	L	E	C	T	R	O	N	I	C	A	R	T	S	F	C	L
I	P	I	L	J	K	O	F	D	S	C	A	S	D	S	D	S	M
G	I	Z	M	F	E	S	I	N	T	E	R	P	L	A	Y	D	N
O	C	Z	O	R	R	E	C	A	V	E	D	O	G	A	U	N	B
L	Y	A	N	U	I	O	V	I	R	G	I	N	S	Q	Y	I	V
A	G	R	O	J	K	M	G	W	E	S	T	W	O	O	D	M	C
V	S	D	L	U	C	A	S	A	R	T	S	G	H	W	F	J	C
O	D	A	I	F	O	X	Q	U	E	R	T	Y	U	E	R	T	X
N	F	G	T	J	M	I	C	R	O	I	D	S	D	F	S	A	X
S	D	F	H	G	H	S	O	U	T	H	P	E	A	K	G	H	Z

Οι νικητές θα μπορούν να παραλαμβάνουν τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και τις 10 Δεκεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας θα σταλούν ταχυδρομικώς. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους με έπαθλο 10 αντίτυπα του γεμάτου δράση "Machines"!

Αμφίδρομη τηλεόραση

Το μεγάλο στοίχημα της σύγχρονης βιομηχανίας νέων τεχνολογιών είναι φυσικά η ενοποίηση των συσκευών σε μία υπερ-συσκευή που θα περιλαμβάνει όλες τις συσκευές ενός home office (PC, fax, modem, φωτοτυπικό, τηλεόραση, ραδιόφωνο κ.λπ.), καθώς και ενός νοικοκυριού γενικά. Στον τομέα των μαζικών επικοινωνιών το πρώτο βήμα του στοιχήματος για τη μελλοντική ύπαρξη των Μ.Μ.Ε. είναι η "αμφίδρομη τηλεόραση" (ή Interactive TV κατά το ελληνικότερον). Τι ακριβώς είναι η Interactive TV; Σκεφτείτε να παρακολουθείτε έναν ποδοσφαιρικό αγώνα και να έχετε ανά πάσα στιγμή τα στατιστικά του όπως και όποτε τα θέλετε ή να βλέπετε μια ταινία και να αποφασίζετε εσείς για την εξέλιξή της ή τελικά να μην υπάρχει προκαθορισμένο (από τους υπευθύνους του καναλιού) καθημερινό πρόγραμμα, αλλά να προσφέρονται διάφορες εκπομπές

κι εσείς να μπορείτε να επιλέξετε ποια από αυτές θα δείτε κάθε στιγμή. Μια συμπαράταξη από σημαντικούς παραγωγούς στο χώρο της Πληροφορικής και των επικοινωνιών (μεταξύ των οποίων οι Intel, Microsoft, Sony και Disney) εισήγαγε το πρότυπο Advanced TeleVision Enhancement Forum (ATVEF), το οποίο φιλοδοξεί να αποτελέσει τη βάση για ένα σημαντικό βήμα προς την υλοποίηση της "αμφίδρομης τηλεόρασης". Τούτο διότι με αυτό το standard οι τηλεοπτικοί παραγωγοί δεν θα απαιτείται να κωδικοποιούν με διάφορους τρόπους το σήμα τους, ούτως ώστε να αναγνωρίζεται από τις διάφορες συσκευές, αλλά θα χρησιμοποιούν έναν κοινό τρόπο κωδικοποίησης για όλα τα μηχανήματα. Το κύριο μέλημα των εταιριών, πάντως, είναι να φέρουν το ηλεκτρονικό εμπόριο (e-commerce) στο σαλόνι του σπιτιού σας με υπηρεσίες πολύ ανώτερες και πολύ πιο ποιοτικές από τα διάφορα "tele-marketing". Πάντως, το πρότυπο ATVEF έχει πολύ δρόμο να διανύσει μέχρι την τελική καθιέρωση, καθώς οι εταιρίες που το απαρτίζουν, όπως η Microsoft και η Intel, θα βρουν τους ανταγωνιστές τους (όπως η Sun) αντιμέτωπους.



"Τιμόθεος" από τη Microstar

Η γνωστή εταιρία Microstar ανακοίνωσε την κυκλοφορία της νέας multimedia εκπαιδευτικής σειράς "Τιμόθεος", η οποία περιλαμβάνεται σε έξι CDs. Πρόκειται για ένα σχολικό βοήθημα με στοιχεία περιπέτειας που είναι σύμφωνο με το νέο εκπαιδευτικό πρόγραμμα του γυμνασίου. Η σειρά απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας από 10-14 ετών και περιλαμβάνει τους παρακάτω τίτλους:

- Ο Τιμόθεος και το ιπτάμενο δώρο.
- Ο Τιμόθεος οδηγεί το παιχνίδι.
- Ο Τιμόθεος βοηθάει την Κλάρα.
- Ο Τιμόθεος και ο διαγωνισμός για τη Νέα Υόρκη.
- Ο Τιμόθεος και η ολική έκλειψη.
- Ο Τιμόθεος και οι απαγορευμένες ανασκαφές.

Γενικά, πρόκειται για μία σειρά τίτλων που σκοπό έχουν να κάνουν πιο ευχάριστη και εύκολη τη μάθηση μέσα από συναρπαστικές περιπέτειες και γεγονότα.

Τα παιχνίδια της Interplay τώρα από τη CD-Media

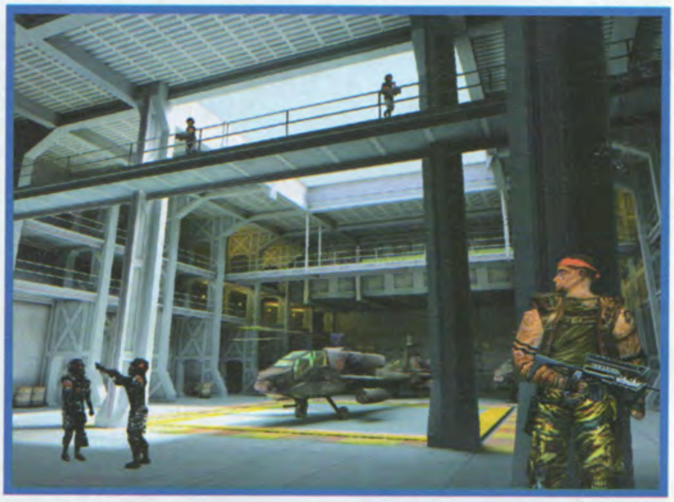
Την αποκλειστική διάθεση των προϊόντων της Interplay στην ελληνική αγορά ανέλαβε η γνωστή εταιρία CD-Media. Ετσι, παιχνίδια όπως τα πολυαναμενόμενα Messiah, Giants κ.λπ. θα κυκλοφορήσουν στη χώρα μας μέσω της CD-Media, φυσικά με ελληνικά εγχειρίδια οδηγιών. Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε με το τηλ.: 6233906.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

Το Command & Conquer σε πλήρη δράση!

Ασφαλώς δεν υπάρχει φίλος των strategies παιχνιδιών που να μη θυμάται την προ πενταετίας κυκλοφορία του Command & Conquer, ενός τίτλου που τάραξε τα νερά του χώρου και έμελλε να αλλάξει τους κανόνες και τα standards των παιχνιδιών στρατηγικής. Υστερα από καιρό, λοιπόν, η Westwood ανακοίνωσε την κυκλοφορία του τελευταίου τίτλου της σειράς Command & Conquer, με τίτλο "Command & Conquer Renegade". Ο εν λόγω νέος τίτλος ξεφεύγει από το γνωστό "καλούπι" του (λέγε με strategy) και μεταμορφώνεται σε ένα τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης(!), όπου ο παίκτης ξεκινά την αποστολή του ως commando στο πεδίο της μάχης. Ο παίκτης δηλαδή δεν ελέγχει πλέον από απόσταση μια στρατιά, αλλά λαμβάνει μέρος στη φωτιά της μάχης. Φυσικά, στην πορεία του θα συναντήσει πολλά και ποικιλοδύναμα όπλα, καθώς και μια μεγάλη ποικιλία οχημάτων, που θα κάνουν τη ζωή του πιο εύκολη στον πόλεμο ενάντια στην Αδελφότητα του Nod. Επίσης, το παιχνίδι θα περιλαμβάνει και Multiplayer mode με ικανοποιητικό αριθμό team options, όπως αλλαγές στους κανόνες των deathmatches κ.ά. Οπως είναι αναμενόμενο, η επιλογή Multiplayer θα υποστηρίζεται από το δίκτυο της ίδιας της Westwood (Westwood Online), το οποίο μέχρι σήμερα έχει υπό τη στέγη του περισσότερο από 1 εκατομμύριο μέλη. Μείνετε συντονισμένοι για περισσότερες λεπτομέρειες προσεχώς.







From Russia with... Stealth

Τα ευχάριστα νέα έρχονται από την GT Interactive για τους φίλους των chopper simulators. Το KA-52 Alligator, εκτός από τίτλος του παιχνιδιού, είναι και η ονομασία ενός από τα πιο δολοφονικά πολεμικά ελικόπτερα, ρωσικής κατασκευής και ιδιοκτησίας. Εσείς θα είστε επικεφαλής μιας ομάδας από 16 τέτοια ελικοπτεράκια(!) και θα τα οδηγήσετε στην "καρδιά" της μάχης. Το παιχνίδι στην ουσία αποτελεί την πολυαναμενόμενη συνέχεια του Team Apache. Οι αποστολές που θα κληθείτε να φέρετε εις πέρας θα ξεπερνούν τις 100 και θα εκτυλίσσονται χρονικά στη διάρκεια δύο πρόσφατων πολέμων, στη Λευκορωσία και το Τατζικιστάν.

Το γραφικό περιβάλλον αναμένεται να είναι πολύ ατμοσφαιρικό και θα συνοδεύεται από εντυπωσιακά οπτικά εφέ και εφέ καιρού και γενικώς θα εκμεταλλεύεται τη σημερινή 3D τεχνολογία. Συνοπτικά λοιπόν το παιχνίδι θα περιλαμβάνει:





- Προηγμένο σύστημα gameplay, με υποστήριξη έως και 6 παικτών ταυτόχρονα, που θα δίνει τη δυνατότητα για δικτυακές συνεργασίες, deathmatches και real time chat.
- Ρεαλιστική απεικόνιση του όλου οπλισμού του KA-52 Alligator.
- Δυναμικά textural εφέ.
- Μεγάλη ποικιλία σε terrains, που προσδίδουν επιπλέον βάθος στο παιχνίδι.
- Ρεαλιστικές και εντυπωσιακές εκρήξεις.
- Εναν fully-animated συγκυβερνήτη (μη ρωτάτε ποιος είναι ο κυβερνήτης).

Τέλος, οι απαιτήσεις του παιχνιδιού θα είναι: P200MHz, 32MB RAM, 4MB και άνω 3D Accelerator Card.

Νέα έκδοση του Championship Manager 3

Ποδοσφαιρικού περιεχομένου η επόμενη είδηση: H Sports Interactive σε συνεργασία με την Eidos ανακοίνωσαν την



κυκλοφορία μιας νέας έκδοσης του Championship Manager 3, που θα βασίζεται στην ποδοσφαιρική σαιζόν 1999-2000 (κάτι ανάλογο είχε γίνει και με το προηγούμενο Championship Manager 2). Η νέα αυτή έκδοση, λοιπόν, θα περιέχει όλες τις πρόσφατες μεταγραφές των ομάδων, τις αλλαγές στις κατηγορίες (προαγωγές και υποβιβασμούς ομάδων), το νέο format των ευρωπαϊκών διοργανώσεων και κατά 99% μερικά επιπλέον πρωταθλήματα, μεταξύ των οποίων και το ελληνικό. Φαίνεται πως οι επιτυχίες των ομάδων μας (κυρίως μίας με ερυθρόλευκα χρώματα) στην Ευρώπη έκαναν επιτέλους τους κατασκευαστές αθλητικών παιχνιδιών -και όχι μόνο- να καταλάβουν πως αυτή η μικρή χώρα που βρίσκεται στο νοτιότερο τμήμα της Βαλκανικής χερσονήσου δεν έχει μόνο... souvlaki, tzatziki και sirtaki, αλλά διαθέτει και αξιόλογο ποδόσφαιρο.

TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	-	FIFA 99 (1) (EA SPORTS)	☆☆☆☆☆☆☆ SIMULATION
2.	▲	RED ALERT (8) (WESTWOOD)	☆☆☆☆☆☆☆ STRATEGY
3.	▲	C&C: TIBERIAN SUN (-) (WESTWOOD)	☆ STRATEGY
4.	▲	COMMANDOS: BTCOD (-) (EIDOS)	☆ STRATEGY
5.	-	STARCRAFT/BROOD WAR (5) (BLIZZARD)	☆☆☆☆☆ STRATEGY
6.	▲	NBA LIVE 99 (-) (EA SPORTS)	☆ SIMULATION
7.	▼	AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME (3) (MICROSOFT)	☆☆☆☆☆ STRATEGY
8.	▼	BALDUR'S GATE (4) (INTERPLAY)	☆☆☆☆ ADVENTURE
9.	-	CIVILIZATION: CALL TO POWER (9) (MICROPROSE)	☆☆ STRATEGY
10.	▼	CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (6) (EIDOS)	☆☆☆ SIMULATION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (1) BALDUR'S GATE
2. (-) FINAL FANTASY VII
3. (2) THIEF: THE DARK PROJECT
4. (4) AMERZONE
5. (-) DISCWORLD NOIR

STRATEGY
1. (3) RED ALERT /AFTERMATH
2. (-) C&C: TIBERIAN SUN
3. (5) COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY
4. (2) STARCRAFT/BROOD WAR
5. (1) AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME

SIMULATION
1. (1) FIFA 99
2. (3) NBA LIVE 99
3. (2) CHAMPIONSHIP MANAGER 3
4. (-) COLIN McRAE RALLY
5. (-) MIDTOWN MADNESS

ACTION
1. (1) RESIDENT EVIL 2
2. (2) TOMB RAIDER 3
3. (-) MORTAL KOMBAT 4
4. (4) HALF-LIFE
5. (-) ALIENS vs PREDATOR

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. C&C: TIBERIAN SUN
2. DUNGEON KEEPER 2
3. HIDDEN & DANGEROUS
4. ALIENS vs PREDATOR
5. DARKSTONE

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Το Age of Empires 2 γίνεται χρυσό! Οχι, μην περιμένετε να το δείτε σε κανένα χρυσοστόλιστο κουτί ή να συνοδεύεται από καμιά χρυσή λίρα! Οταν λέμε (ή μάλλον λένε οι εταιρίες) πως κάποιο εν αναμονή παιχνίδι γίνεται χρυσό, αυτό σημαίνει πως η διαδικασία παραγωγής του τελείωσε και είναι πλέον έτοιμο να εξορμήσει στα ράφια των καταστημάτων. Δυστυχώς, πρώτοι θα το χαρούν οι Αμερικανοί και -σχεδόν- αμέσως μετά αναμένεται η κυκλοφορία του και στην Ευρώπη. Επιπλέον, όποιος ενδιαφέρεται, μπορεί να αγοράσει μέσω Intenet (στη διεύθυνση www.gamestop.com) μια Limited



Edition του παιχνιδιού, που περιλαμβάνει επιπλέον μερικές συλλεκτικές κάρτες οι οποίες περιέχουν πληροφορίες για τους διάφορους civilizations του παιχνιδιού και προσφέρουν ακόμη και μερικά hints'n'tips. Η τιμή του πακέτου είναι $44,99 (ούτε καν $45 - άλλη μία αμερικανική εξυπνάδα), περίπου 14.000 δρχ. (αν στο μεταξύ δεν ανέβει η ισοτιμία δολαρίου - δραχμής).

Η γνωστή εταιρία παραγωγής software Infogrames ανακοίνωσε πρόσφατα τις ημερομηνίες κυκλοφορίας των τελευταίων παιχνιδιών της. Ας δούμε λοιπόν μαζί τη λίστα των τίτλων που αναμένονται από την εν λόγω εταιρία, καθώς και το διάστημα κυκλοφορίας τους, καθώς σίγουρα θα υπάρχουν κάποιοι τίτλοι που σας ενδιαφέρουν:

- ✔ Bugs Bunny Lost In Time: Οκτώβριος 1999
- ✔ Demolition Racer: Οκτώβριος 1999
- ✔ Slave Zero: Νοέμβριος 1999
- ✔ Test Drive 6: Νοέμβριος 1999
- ✔ Test Drive Off-Road 3: Νοέμβριος 1999
- ✔ Boarder Zone: α' τρίμηνο του 2000
- ✔ Test Drive Le Mans: α' τρίμηνο του 2000
- ✔ Test Drive Rally: Ανοιξη 2000
- ✔ Test Drive Cycles: Ανοιξη 2000
- ✔ Alone In The Dark 4: Φθινόπωρο 2000

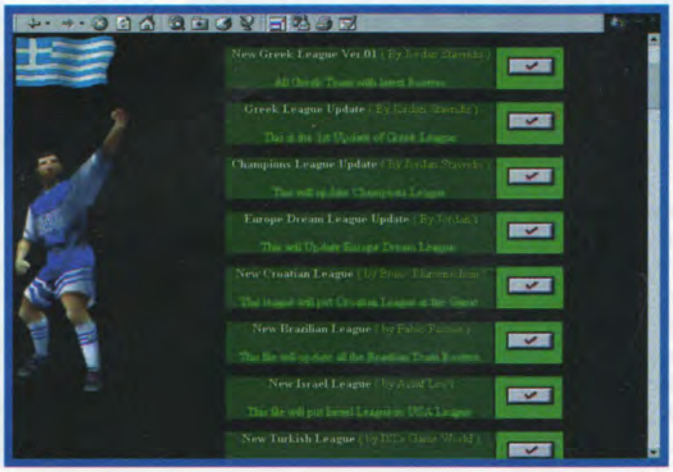
Οι φίλοι της γνωστής σειράς παιχνιδιών NBA Live σίγουρα θα θυμούνται την απουσία του καλύτερου -κατά την τελευταία 10ετία- παίκτη του NBA , του "πολύ" Michael Jordan (για όσους δεν ξέρουν, αυτός είναι ο λόγος που στο roster των Chicago Bulls υπήρχε κάποιος παίκτης ονόματι... player), η οποία οφειλόταν σε νομικά προβλήματα που προέκυπταν από τα συμβόλαιά του με διάφορες εταιρίες (Coca-Cola, Nike και δεν συμμαζεύεται). Φαίνεται όμως πως με την απόσυρσή του από την ενεργό δράση τα όποια προβλήματα ξεπεράστηκαν και έτσι ο εν λόγω παίκτης θα περιλαμβάνεται στο Legends of the Game (λεπτομέρειες στο προηγούμενο τεύχος), μαζί με άλλους 60 all-time legends παίκτες, ενώ θα φιγουράρει και στις διάφορες διαφημίσεις του παιχνιδιού - φυσικά με το αζημίωτο.

Και μια ειδησούλα για τους φίλους των strategies. Η Microsoft, λοιπόν, και ενώ το επερχόμενο Close Combat 4 βρίσκεται στο στάδιο της παραγωγής, ανακοίνωσε την κυκλοφορία (την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές είναι πιθανό να έχει ήδη κυκλοφορήσει) ενός πακέτου που θα περιλαμβάνει και τους τρεις -μέχρι τώρα- τίτλους της γνωστής σειράς, δηλαδή τα Close Combat 1, A Bridge Too Far και The Russian Front. Σίγουρα μια ενδιαφέρουσα προσφορά για όποιον θέλει να ασχοληθεί με την εν λόγω σειρά παιχνιδιών.

Ελληνική σελίδα για το FIFA 99

Το FIFA 99 είναι αδιαμφισβήτητα το καλύτερο παιχνίδι εξομοίωσης ποδοσφαίρου αυτή τη στιγμή. Δυστυχώς, όμως, οι ελληνικές ομάδες σε αυτό δεν έτυχαν της καλύτερης δυνατής μεταχείρισης, καθώς μόλις 4 ήταν παρούσες και αυτές ολίγον... χάλια. Και φυσικά για ελληνικό πρωτάθλημα ούτε λόγος να γίνεται. Ευτυχώς, όμως, που υπάρχει το ελληνικό site του παιχνιδιού (www.fifanet.com), το οποίο έχει δημιουργήσει ο Ιορδάνης Σταυρίδης [παρεμπιπτόντως να του ευχηθώ καλό κουράγιο, καθώς είναι ένα από τα πολλά θύματα (υλικών ζημιών) της επιπολαιότητας και της ανευθυνότητας κάποιων εργολάβων και κάποιων γραναζιών του κρατικού μηχανισμού -αν υποθέσουμε ότι υπάρχει κάτι τέτοιο, με ιδιαίτερη έφεση στο... λαδάκι] και περιέχει πολλά patches και updates μεταξύ των οποίων και ελληνικό πρωτάθλημα (θα το βρείτε στο 1ο συνοδευτικό CD του "PC Master" Οκτωβρίου). Εκτός βέβαια από αυτό, ο επισκέπτης μπορεί να βρει πολλά άλλα ενδιαφέροντα patches και add-ons, ανάμεσά τους και γυναικείο πρωτάθλημα - το οποίο μάλιστα αποτελεί ένα από τα top downloads του εν λόγω site. Σημειώνεται ακόμη πως ο Ιορδάνης συνεργάζεται με την EA αλλά και τη CD-Media για το "ελληνικό στοιχείο" που θα περιέχει το επερχόμενο FIFA 2000. Πρόκειται ασφαλώς για ένα site το οποίο θα πρέπει οπωσδήποτε να επισκεφτούν οι φίλοι του παιχνιδιού.







WARCRAFT 3

Από την Blizzard

Ο θρύλος ξαναζεί!

...**Κ**αι εκεί που όλοι περίμεναν να ανακοινωθεί η ακριβής ημερομηνία κυκλοφορίας του Diablo 2, στο επίσημο site της Blizzard εμφανίστηκε ο διάδοχος ενός από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής όλων των εποχών. Κάποιοι είπαν ότι πρόκειται απλά για διαφημιστική σφήνα, προκειμένου να χτυπήσει τη Westwood και το Tiberian Sun, ενώ άλλοι μίλησαν για το μεγαλείο της σειράς των Warcraft. Οπως και να έχουν τα πράγματα, το Warcraft είναι στα σκαριά και οι οπαδοί της σειράς στα... κάρβουνα. Μάλιστα, όταν κάνουμε λόγο για τους οπαδούς της σειράς, δεν αναφερόμαστε μόνο στους οπαδούς των real-time strategy παιχνιδιών, αλλά και σε όσους εκστασιάζονται με το περιβάλλον των παιχνιδιών της Blizzard και γίνονται με το ζόρι στρατηγοί, μόνο και μόνο για να επιβιώσουν και να απολαύσουν λίγη ακόμη από τη μοναδική ατμόσφαιρά τους.



Το γεγονός ότι ο διάδοχος του Warcraft δεν απευθύνεται μόνο σε οπαδούς των RTS ενισχύεται ακόμη περισσότερο από το ότι οι ίδιοι οι δημιουργοί του παιχνιδιού το χαρακτηρίζουν RPS. Τι είναι τούτο πάλι; Ma, Role Playing Strategy. Αντί, δηλαδή, να αναλώνεται ο παίκτης κυρίως στη διαχείριση πρώτων υλών και το κτίσιμο νέων κτιρίων (και κατά δεύτερον στη μάχη), τώρα θα ασχολείται λιγότερο με τις πρώτες ύλες και τα κτίρια και περισσότερο με μάχες, επιστράτευση(!), αποστολές και αλληλεπίδραση με NPCs! Πλέον θα μπορείτε να έχετε περισσότερους ήρωες, ήρωες-επικεφαλής των στρατευμάτων σας ή και ήρωες σημαντικούς για την εξέλιξη της ιστορίας. Μάλιστα, αφού υπάρχει ο χαρακτηρισμός Role Playing, οι εν λόγω ήρωες θα εξελίσσονται, θα βελτιώνονται και θα αποκτούν νέες ικανότητες. Επίσης, τα units του στρατού σας θα διαθέτουν ακόμη πιο χαρακτηριστικές ικανότητες, ενώ η περιπλάνηση θα σας φέρει αντιμέτωπους με "ουδέτερα" πλάσματα-φύλακες περιοχών ή ακόμη και μαγικών για τους ήρωές σας αντικειμένων (οι τελευταίοι θα διαθέτουν και inventory!).



Ολα αυτά, όμως, δεν σημαίνουν ότι ο αναμενόμενος τίτλος θα πάψει να είναι παιχνίδι στρατηγικής. Το σύστημα των νέων τεχνολογιών φυσικά και θα διατηρηθεί (έστω και με τη μέθοδο της αναβάθμισης υπαρχόντων κτισμάτων ή της ολοκλήρωσης κάποιων αποστολών), ενώ όσον αφορά στις πρώτες ύλες το σίγουρο είναι ότι θα υπάρχει χρυσός (αυτό έλειπε να ...έλειπε). Ως προς τις μάχες και τα στρατεύματά σας αναμένονται σημαντικές αλλαγές. Πρώτα από όλα, κάθε μονάδα σας θα έχει διαφορετικές ικανότητες. Δεύτερον, ο αριθμός των μονάδων δεν θα εξαρτάται από τις φάρμες (όπως στο προηγούμενο Warcraft) αλλά από το Leadership των ηρώων-επικεφαλής κάθε τάγματος. Η προσπάθεια, πάντως, που γίνεται κλίνει προς την εξάλειψη των γιγαντιαίων στρατευμάτων που μόνο χάος προκαλούσαν στη μάχη, η οποία μπορούσε να κερδηθεί με ελάχιστες στρατηγικές γνώσεις και ευρηματικές τακτικές - απλά, όποιος έκανε πιο γρήγορα κλικ στο ποντίκι ή το shortcut πλήκτρο του έβγαινε νικητής.

Μια και γίνεται λόγος για τα στρατεύματα, η Blizzard -ας πούμε ότι- άφησε να διαρρεύσει η φήμη περί ύπαρξης έξι φυλών: των δύο γνωστών Orcs και Humans, μίας τρίτης, της Burning Legion ή απλά των Demons, και τριών ακόμη που δεν έχουν ανακοινωθεί (ή δεν έχουν αποφασιστεί). Στους Orcs θα ανήκουν: οι Grunts (τσεκουροφόροι Berserkers), οι Trolls (κονταροφόροι ανιχνευτές σωματικής θερμότητας!), οι Wolf Riders (αναχαίτιση και παγίδευση αντιπάλων με δίχτυα), οι Minotaurs (αργοί αλλά με την ειδική ικανότητα bull rush - θυμηθείτε τη διαφήμιση της γνωστής πορτοκαλάδας στην Ισπανία) και οι Orc Shamans (επίκληση κεραυνών). Οσον αφορά στους Humans (θα χωρίζονται σε Humans, Dwarves και Elves), θα υπάρχουν οι απλοί πεζικάριοι, οι τυφεκιοφόροι Dwarves και οι Ιππότες, ενώ οι ήρωες θα μπορούν να είναι Paladins, Archmagi και Dwarven Giant Slayers (Dwarf και Giant: δεν είναι λίγο οξύμωρο;). Σχετικά με τη φυλή των δαιμόνων τώρα, μόνο ο Infernal έχει γίνει γνωστός, ένας τύπος γεννημένος και αποτελούμενος από το Πυρ. Τέλος, θα πρέπει να γραφεί ότι υπάρχει πρόβλεψη για δημιουργία εναέριων αλλά και θαλάσσιων μονάδων (οι τελευταίες, ωστόσο, βρίσκονται μόνο στο μυαλό των δημιουργών τους και όχι σε στάδιο δημιουργίας).

Μία κύρια διαφορά σε σχέση με το προηγούμενο Warcraft είναι η χρήση 3D engine για τη δημιουργία των μονάδων, εντός των τοπίων θα μπορείτε να βλέπετε τα τεκταινόμενα υπό διαφορετικές -αν και περιορισμένες- γωνίες. Επίσης, θα υπάρχει ένας αρκετά εξελιγμένος editor (ο επονομαζόμενος World Builder), μέσω του οποίου θα μπορείτε να δημιουργή-

σετε νέες μονάδες, ήρωες και spells, ακόμη και να χρησιμοποιήσετε δικά σας σχέδια, ενώ θα υπάρχει και δυνατότητα χρήσης μίας εντελώς νέας γλώσσας scripting, παρόμοιας με την Java (για όσους κάτι τέτοιο ακούγεται ολίγον τι κινέζικο, θα υπάρχει ο παλιός, καλός editor που υπήρχε στο Starcraft).

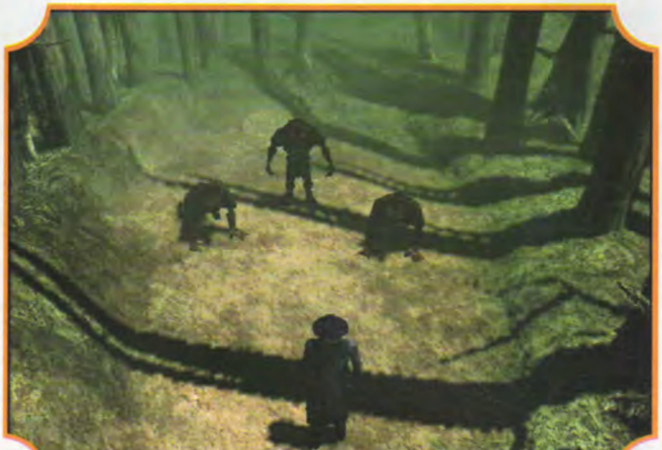
Τελειώνοντας, θα πρέπει να αναφερθεί ότι για το εν λόγω παιχνίδι πιθανώς να ακολουθήσουν αρκετά ακόμη PC Spies, αφού βρίσκεται σε πρώιμο στάδιο δημιουργίας - ας πούμε σε gamma testing. Άλλωστε, η κυκλοφορία του τοποθετείται στο τέλος του 2000 (δηλαδή, σε χρονικό διάστημα αντίστοιχο με περίπου 13 τεύχη του "PC Master") - με άλλες λέξεις το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει την επόμενη χιλιετία. Εξάλλου, είναι γνωστή η αοριστία των δηλώσεων της Blizzard όσον αφορά στις κυκλοφορίες νέων παιχνιδιών. Ελπίζουμε μόνο να φανεί συνεπής στα άλλα χαρακτηριστικά της με κύριο αυτό που συνοψίζεται στη φράση "δεν έχει κυκλοφορήσει παιχνίδι που να μη γίνει επιτυχία"...

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

NOCTURNE

Από την Terminal Reality

Θα τρομάξετε!



Σασπένς και μυστήριο σε ένα τρομακτικό 3D action adventure τρίτου προσώπου, που αναμειγνύει στοιχεία έντονης δράσης και ταινιών κλασικού τρόμου. Μιλήσαμε με τον Jeff Smith, διευθυντή marketing της Terminal Reality που δημιούργησε το Nocturne.

Το Nocturne περιστρέφεται γύρω από μία πραγματική μυστική κυβερνητική οργάνωση των ΗΠΑ της δεκαετίας του '30. "Είναι σαν τη CIA. Ελάχιστοι γνωρίζουν την ύπαρξή της. Αποκαλείται 'Spookhouse' και δημιουργήθηκε από τον Ρούσβελτ για να πολεμήσει υπερφυσικές δυνάμεις και πλάσματα, λυκάνθρωπους, βρικόλακες, τέτοια πράγματα" λέει ο J. Smith.

Ενσαρκώνετε έναν από δύο ειδικούς πράκτορες, το μυστηριώδη Ξένο ή την ιδιοφυή επιστήμονα Doc Holliday. Μαζί σας συνεργάζονται οκτώ NPC χαρακτήρες, καθένας με τις δικές του ειδικές ικανότητες και όπλα, οι οποίοι είναι αναγκαίοι για την ολοκλήρωση ορισμένων αποστολών. Σημειωτέον ότι, όπως και τα 80 διαφορετικά τέρατα, διαθέτουν προηγμένη νοημοσύνη και δρουν στρατηγικά και ανεξάρτητα.

"Η Svetlana" σύμφωνα με τον J. Smith "είναι μία άλλη πράκτορας του Spookhouse. Είναι μισή βρικόλακας και μισή άνθρωπος. Χάρη στο αίμα της κατέχει δυνάμεις που τις επιτρέπουν να μυρίσει ένα τέρας ή να βλέπει στο σκοτάδι. Στα χέρια της έχει περιστρεφόμενες λεπίδες και θα σπεύσει να σας βοηθήσει αν διαπιστώσει ότι τη χρειάζεστε."

Το Nocturne σας οδηγεί σε μία μικρή πόλη του West, στη Γερμανία, τη Γαλλία και το Σικάγο και σας βοηθά να προσαρμοστείτε σε κάθε κατάσταση μέσω κινηματογραφικών μεταβατικών σκηνών.



"Το Nocturne" συνεχίζει ο J. Smith "χωρίζεται σε τέσσερα επεισόδια ή πράξεις, όπως τα αποκαλούμε, όπως σε μία θεατρική παράσταση ή μία ταινία, που όμως δεν συνδέονται μεταξύ τους. Δεν χρειάζεται να τα παίξεις με συγκεκριμένη σειρά. Αυτά που κάνεις σε ένα μέρος δεν επηρεάζουν εκείνα που συμβαίνουν σε ένα άλλο, και δεν υπάρχει ένας μεγάλος σατανικός Overlord που διευθύνει. Είναι ένα μεγάλο παιχνίδι. Χρειάζεσαι γύρω στις 26 ώρες για να το τελειώσεις, αν ξέρεις ακριβώς τι πρέπει να κάνεις. Ακόμα κι αν ξαναπαίξεις ένα επίπεδο, ποτέ δεν ξέρεις τι πρόκειται να συμβεί. Τα πλάσματα εμφανίζονται τυχαία. Ενας λυκάνθρωπος δεν θα πηδάει πάντα από το δεύτερο δέντρο στα αριστερά."

Ο J. Smith συνεχίζει: "Φτιάξαμε ένα παιχνίδι δράσης που προσφέρει παράλληλα την αίσθηση ενός adventure. Εχεις πρόσβαση σε περισσότερα από δώδεκα όπλα -όπως ένα όπλο laser που σου επιτρέπει να πυροβολήσεις με ακρίβεια συγκεκριμένα σημεία- καθώς και τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσεις ως όπλα αντικείμενα που έχεις βρει. Εχεις ακόμα έναν φακό laser για να φωτίζεις το δρόμο σου και, αν σου τελειώσει η μπαταρία, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τα γυαλιά νυχτερινής όρασης. Ακόμη και τα μέλη των διαμελισμένων πτωμάτων μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως όπλα τόσο από εσένα όσο και από τα πλάσματα. Παράλληλα, μπορείς να χειριστείς το περιβάλλον για να λύσεις γρίφους, να σκοτώσεις τέρατα και να ανακαλύψεις αντικείμενα. Μπορείς να αναστήσεις ανθρώπους χρησιμοποιώντας διαφορετικά συστατικά, αναλόγως του δαίμονα που τους έχει κυριεύσει, ή να κατευθύνεις τις ακτίνες του φεγγαριού με έναν καθρέφτη για να σκοτώσεις ένα ζόμπι."

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την επαναστατική Nocturne engine για να παράγει μία απαράμιλλη κινηματογραφική αίσθηση.

"Η engine λειτουργεί σε high color αποδίδοντας ένα δισεκατομμύριο χρώματα. Εχουμε ογκομετρική ομίχλη και φωτισμούς σε πραγματικό χρόνο. Επίσης, χρησιμοποιούμε 3D ήχο. Αυτό σημαίνει ότι ο ήχος δυναμώνει σταδιακά καθώς ο χαρακτήρας έρχεται πιο κοντά στην οθόνη και χαμηλώνει καθώς απομακρύνεται. Είναι ένα πολύ ατμοσφαιρικό παιχνίδι. Το περιβάλλον αλλάζει διαρκώς: Η ομίχλη αραιώνει και πυκνώνει, τα σύννεφα κινούνται και καλύπτουν το φεγγάρι, ένας καθρέφτης μπορεί να μεταμορφωθεί σε ένα τέρας..."

Το Nocturne είναι απίστευτα ρεαλιστικό. Τα οπτικά εφέ είναι εκθαμβω-

τικά, η κίνηση τέλεια και τα πάντα επηρεάζονται από τις ενέργειές σου και αντιδρούν ανάλογα με τη φύση τους. Το αποκορύφωμα είναι το παλτό του Ξένου. Σύμφωνα με τον J. Smith: "όλα τα παλτά εξομοιώνονται σε πραγματικό χρόνο, δεν είναι προκάτ animation. Αντιδρούν ρεαλιστικά στη βαρύτητα, τις κινήσεις, τον άνεμο... "

Ο Ξένος τρέχει και το παλτό ανεμίζει πίσω του, πέφτει κάτω και μπερδεύεται γύρω του... Θα πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε.

"Πώς το κάνατε αυτό;" ρωτάω.

"Μαγεία, μωρό μου! Μαγεία!..." ήταν η απάντηση.

της Αγγελικής Βαξάλη



HEAVY METAL: FAKK2

Από τη Ritual Entertainment

Ενα... βαρύ παιχνίδι!

Το νέο παιχνίδι της Ritual Entertainment (Sin) είναι ένα 3D action/adventure τρίτου προσώπου, που βασίζεται στο ομώνυμο επερχόμενο sequel του εκρηκτικού animated φιλμ Heavy Metal. Το FAKK2 μας έδειξαν από κοντά ο Mark Dochtermann, προγραμματιστής, και ο Tom Mustaine, σχεδιαστής του παιχνιδιού.

Το Heavy Metal: FAKK2, η ταινία που θα κυκλοφορήσει στην Αμερική το πρώτο τετράμηνο του 2000, βασίζεται στην κόμιξ νουβέλα "The Melting Pot" των Kevin Eastman ("Teenage Mutant Ninja Turtles") και Simon Bisley ("Batman", "Judge Dredd") και η ηρωίδα, η Julia, είναι εμπνευσμένη από τη βασίλισσα των B-Movies Julie Strain. Η ταινία περιστρέφεται γύρω από την Julia και τον πλανήτη της FAKK2 που καταστράφηκε από έναν περιβόητο εγκληματία. Η Julia ορκίζεται να εκδικηθεί και προς τιμή της χαμένης πατρίδας της αυτοονομάζεται FAKK2. Το παιχνίδι διηγείται τα γεγονότα που επακολουθούν μετά το τέλος της ταινίας. Ο παίκτης ελέγχει την Julia, που έχει επιστρέψει στον FAKK2 μαζί με ένα πλήθος αποίκους και έχει ξανακτίσει την κατεστραμμένη πόλη. Τώρα, όμως, θα πρέπει να υπερασπιστεί την πατρίδα της από τον Gith, μία σατανική αρχαία οντότητα που θέλει να εκμεταλλευτεί τις πηγές θαυματουργού νερού του FAKK2.

Το παιχνίδι παντρεύει εξερεύνηση και γρίφους στο στιλ του Tomb Raider με ένα μοναδικό σύστημα μάχης σε στιλ fighting game, που συνδυάζει συμπλοκές σώμα με σώμα και μάχη εξ αποστάσεως, ενώ επιτρέπει



στον παίκτη να ρυθμίσει κατά βούληση τον τρόπο με τον οποίο ο χαρακτήρας χρησιμοποιεί τα όπλα.

Ο Mark εξηγεί: "Μπορείτε να χρησιμοποιείτε διαφορετικά είδη όπλων ταυτόχρονα. Εχετε δύο κουμπιά επίθεσης και τη δυνατότητα να συνδυάσετε τις λειτουργίες τους, όπως σε ένα παιχνίδι μάχης ανάλογο του Street Fighter. Το προηγμένο σύστημα animation που χρησιμοποιούμε μας δίνει τη δυνατότητα να συνθέτουμε διαφορετικά animations σε ένα, επιτρέποντας σε κάθε μέλος του σώματος να δρα ανεξάρτητα. Μπορείτε να αμύνεστε και να επιτίθεστε ταυτόχρονα. Είστε ελεύθεροι να κάνετε οτιδήποτε: Τρέχετε ενώ επιτίθεστε, βγαίνετε νοκ άουτ και συνεχίζετε να επιτίθεστε. Δεν υπάρχουν περιορισμοί όσον αφορά στην κίνηση. Υπάρχει μία αίσθηση ρευστότητας σε όλο το παιχνίδι. Επίσης, μπορεί να δεχτείτε επίθεση από πολλούς εχθρούς μαζί είτε με όπλα, είτε με σπαθιά, είτε με ασπίδες... Αυτό είναι ένα από τα πράγματι μοναδικά στοιχεία του FAKK2."

Το παιχνίδι τροφοδοτείται από την engine του Quake 3 Arena, που επιτρέπει τη δημιουργία εξαιρετικά λεπτομερών εσωτερικών και εξωτερικών χώρων. Η νύχτα διαδέχεται τη μέρα, ο καιρός αλλάζει σταδιακά από ήλιο σε βροχή και ο ουρανός φωτίζεται από κεραυνούς και σκίζεται από τους αστεροειδείς που πέφτουν και χτυπάνε αντικείμενα στο βάθος. Ακόμη και το περιβάλλον σάς απειλεί. Ο κόσμος του FAKK2 είναι ολοζώντανος. Ο J. Smith συμπληρώνει: "Συχνά θα πρέπει να δώσετε μια μάχη ενάντια στο ίδιο το περιβάλλον και τα πλάσματα που αποτελούν μέρος του. Για παράδειγμα, υπάρχουν τεράστια σαρκοφάγα φυτά που, αν πέσετε μέσα τους, θα σας καταπιούν. Υπάρχουν όμως μικρά πλάσματα που χοροπηδάνε τριγύρω, από τα οποία αν πάρετε ένα και το πετάξετε μέσα στο φυτό, το φυτό θα το καταπιεί και εσείς ίσως περάσετε απαρατήρητοι. Επίσης, αυτά τα φυτά είναι ιδιαίτερα εκλεκτικά με τη δίαιτά τους.

Για παράδειγμα, υπάρχει ένα φυτό που, αν πέσετε μέσα του αμέσως μετά ένα μικρό πλάσμα, θα σας 'φτύσει' έξω. Αυτά τα φυτά, λοιπόν, μπορούν είτε να σας σκοτώσουν είτε να δημιουργήσουν ένα puzzle συγχρονισμού. Εχουμε δημιουργήσει ένα μοναδικό gameplay πίσω από κάθε πλάσμα, όπως και πίσω από κάθε όπλο. Επίσης, τα πλάσματα είναι προικισμένα με εξαιρετική τεχνητή νοημοσύνη. Υπολογίζουν τις κινήσεις σας και σας επιτίθενται όταν και όπως νομίζουν καλύτερα. Μπορεί, όμως, και να τρέξουν να κρυφτούν, αν διαπιστώσουν ότι δεν μπορούν να τα βάλουν μαζί σας".

Η Ritual έχει πρόσβαση και ελευθερία χρήσης σε όλο το artwork καθώς και στο soundtrack (Black Sabbath, Blue Oyster Cult) της ταινίας. "Δεν έχουμε απλώς μετατρέψει την ταινία σε παιχνίδι", λέει ο Tom. "Πήραμε το σύμπαν της ταινίας και προσθέσαμε τη δική μας οπτική, εμπλουτίζοντάς το με νέα στοιχεία και ιδέες. Και πιστεύω ότι καταφέραμε να δημιουργήσουμε ένα ομολογουμένως πρωτότυπο και συναρπαστικό παιχνίδι."

της Αγγελικής Βαξάλη

ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ξέρω ότι πολλοί από εσάς περιμένατε να γράψω στο τεύχος αυτό τις εντυπώσεις μου από το ταξίδι μου στο Εκουαδόρ (Ισημερινός) και τα νησιά Galapagos. Δυστυχώς, αυτό δεν ήταν δυνατόν γιατί αφ' ενός είχα πολύ λίγες μέρες στη διάθεσή μου για να δω τα παιχνίδια και να γράψω τα σχετικά άρθρα και αφ' ετέρου αρρώστησα για τα καλά λίγες μέρες μετά την επιστροφή μου και έτσι ο λιγοστός χρόνος που είχα έγινε ακόμη λιγότερος. Αν όμως η σύνταξη του περιοδικού θέλει το άρθρο αυτό, τότε στο τεύχος Νοεμβρίου θα γράψω τις πιο βασικές εμπειρίες μου από το ταξίδι αυτό και θα περιλάβω και ένα κομμάτι από το βίντεο που έχω τραβήξει, συνολικής διάρκειας 6 1/2 ωρών. Λίγη υπομονή, λοιπόν, και ίσως διαβάσετε για το ιερό ποτό των Σαμάνων (ινδιάνοι μάγοι), το περίφημο Haya Huasca, που μία πρώτη ερμηνεία του είναι "μυστικιστικό αναρριχητικό φυτό/ρίζα", και τις θεραπευτικές αλλά και τις παραισθησιογόνες παρενέργειές του.

Μένοντας πιστός στην υπόσχεση που σας είχα δώσει ότι θα παρακολουθώ ανελλιπώς την ευρωπαϊκή αγορά των adventure games, θα σταθώ για λίγο στην ολλανδική εταιρία Project Two Interactive. Η εταιρία τον τελευταίο καιρό έχει προχωρήσει σε μία σειρά κινήσεων για να εξασφαλίσει την πώληση των προϊόντων της στις σκανδιναβικές χώρες, αλλά και στην Αγγλία. Ταυτόχρονα ανακοίνωσε ότι τον Μάρτιο του 2000 θα κυκλοφορήσει το Reah 2 υπό τον τίτλο Schizm: Mysterious Journey. Το παιχνίδι θα περιέχει μία σειρά από puzzles λογικής, μηχανικά, βασισμένα στον ήχο, αλλά και άλλα που θα λύνονται με τα αντικείμενα που θα βρίσκεις στο παιχνίδι. Θα ελέγχεις ταυτόχρονα δύο πρωταγωνιστές, οι οποίοι θα εξερευνούν τον κόσμο του παιχνιδιού ανεξάρτητα ο ένας από τον άλλο, σε συγκεκριμένα σημεία όμως θα απαιτείται η κοινή δράση τους για να προχωρήσουν πιο κάτω. Το Schizm θα στηρίζεται στην περίφημη V-Cruise engine που περιείχε και το Reah, μια και αυτή επιτρέπει πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών και πανοραμικές θέες με background animation στις περισσότερες από τις τοποθεσίες.

Τα γραφικά του, όπως μπορείς να δεις από τις εικόνες, είναι μοναδικής ποιότητας, βασισμένα στην τεχνική των photorealistic 3D prerendered graphics, και θα τρέχουν σε ανάλυση 640x360 και σε 16-bit χρώμα. Στο παιχνίδι ενσωματώνεται και full motion video (25 frames ανά δευτερόλεπτο), με κανονικούς ηθοποιούς. Η μουσική του θα στηρίζεται στους ambient ήχους και όσοι έχουν 3D accelerated sound cards θα μπορούν να απολαύσουν πλήρη real time sound, ανάλογα με τη συνεχώς περιστρεφόμενη κίνηση 360 μοιρών του χαρακτήρα.

Το σενάριό του στηρίζεται στην επιστημονική φαντασία. Ενα space cargo vessel εμφανίζει σημαντικά προβλήματα κατά τη διάρκεια ενός ταξιδιού του και αναγκάζεται να προσγειωθεί σε έναν άγνωστο πλανήτη. Το τριμελές πλήρωμά του εγκαταλείπει το σκάφος με life saving capsules και προσεδαφίζεται στην επιφάνεια του πλανήτη. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει τόσο σε CD όσο και σε DVD και θα απαιτεί, κρατηθείτε καλά,



Pentium 300MHz με 4x DVD-ROM drive, ενώ παράλληλα θα υποστηρίζει και τα Windows 2000!

Η σουηδική εταιρία Pan Interactive ανακοίνωσε ότι συμφώνησε με την The Digital Village για να αναπτύξουν ένα παιχνίδι βασισμένο στην 5τομη σειρά βιβλίων "The Hitchhiker's Guide to the Galaxy" που έχει γράψει ο "πολύς" Douglas Adams. O Adams είναι ο founding director της The Digital Village και κατέχει τον τίτλο του "Chief Fantastist". O σχεδιαστής του Starship Titanic Adam Siakh ανακοίνωσε ότι το παιχνίδι θα είναι ένα real time 3D arcade adventure και ότι το gameplay θα περιέχει action και puzzle solving. Το παιχνίδι βρίσκεται ήδη στα τελευταία στάδια του σχεδιασμού του και το συνολικό budget του είναι περί τα 3 εκατομμύρια δολάρια. Αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2001. Λέτε να δούμε την πραγματική συνέχεια του εκπληκτικού The Hitchhiker's Guide to the Galaxy;

Η Activision ανακοίνωσε ότι αποφάσισε να αλλάξει το όνομα του Star Trek: Insurrection σε Star Trek: Hidden Evil. Η αλλαγή αυτή αποφασίστηκε γιατί ήθελαν να είναι απόλυτα κατανοητό ότι το παιχνίδι εξελίσσεται μετά τα γεγονότα της αντίστοιχης ταινίας, το δε σενάριό του βασίζεται σε μία πρωτότυπη



SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY

ιστορία που επεξεργάστηκε η Presto Studios.

Ενώ ακόμη δεν έχει κυκλοφορήσει το Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, παρ' όλο που ανακοινώθηκε επίσημα ότι το παιχνίδι έχει ολοκληρωθεί, η Jansen δήλωσε ότι στο Gabriel Knight 4 (!) η ιστορία θα έχει να κάνει με φαντάσματα. Μία είδηση που μόνο χαρά θα φέρει στους φίλους της σειράς.

Ταυτόχρονα όλο και περισσότερες πληροφορίες εμφανίζονται για το Gabriel Knight 3, που κανονικά ήταν να κυκλοφορήσει προς το τέλος Αυγούστου, ενώ τώρα πια η κυκλοφορία του έχει μετατεθεί για το τέλος Σεπτέμβρη - αρχές Οκτώβρη. Στο παιχνίδι προστέθηκε ένα ιδιόμορφο σύστημα κάμερας/θέας που παρόμοιό του δεν έχει εμφανιστεί σε κανέναν άλλο τίτλο. Βάση του συστήματος αυτού υποστηρίζουν ότι τελικά είναι το γεγονός ότι δεν χειρίζεσαι τον ήρωα του παιχνιδιού, αλλά την ιδιόμορφη αυτή κάμερα. Μετακινείς την κάμερα/θέα,

27



RALLY MASTERS: RACE OF CHAMPIONS

Από τις Digital Illusions/Infogrames

Για πρωταθλητές μόνο...

Για όσους δεν γνωρίζουν, η Digital Illusions δημιουργήθηκε κάπου στα 1992 από δύο Σουηδούς, με σκοπό "να δημιουργήσει ποιοτικά παιχνίδια για την (σ.σ.: πάλαι ποτέ κραταιά) Commodore Amiga". Το αν όντως πέτυχε το σκοπό της, δηλαδή να δημιουργήσει ποιοτικά παιχνίδια για την Amiga (αλλά και για τις κονσόλες και τα μετέπειτα PCs), φαντάζομαι ότι είναι λεπτό θέμα. Απλώς αναφέρονται οι επτά τίτλοι που της ανήκουν, και εσείς μπορείτε να βγάλετε τα συμπεράσματά σας: Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Benefactor, Pinball Illusions, True Pinball, S40 Racing, Motorhead (δηλαδή, η ποιότητα για στους Σουηδούς εξαντλείται στα παιχνίδια αγώνων αυτοκινήτων και τα φλιπεράκια... Μάλιστα!).

Υστερα από όλα αυτά η εταιρία θέλησε να συνεχίσει την παράδοση και πρόκειται να κυκλοφορήσει ακόμη ένα παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτων, το οποίο αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, ο προγραμματισμός του διήρκεσε δεκατέσσερις μήνες και πρόκειται να φέρει νέα στοιχεία στο χώρο των παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας. Ενα από αυτά είναι το ότι το παιχνίδι θα εστιάζει περισσότερο στις ικανότητες των οδηγών και λιγότερο στις δυνατότητες των αυτοκινήτων. Στο Rally Masters ο παίκτης θα μπορεί να διαγωνιστεί σε τέσσερα διαφορετικά πρωταθλήματα (Race of Champions, Rally Masters Championship, Rally Masters Challenge Cup και Rally Masters Trophy), καθένα από τα οποία θα χωρίζεται σε τρεις κατηγορίες. Αν πάλι κανένα από αυτά δεν τον ικανοποιήσει, θα έχει τη δυνατότητα να κάνει χρήση του ειδικού editor που θα συμπεριλαμβάνεται, για να δημιουργήσει έτσι ένα δικό του πρωτάθλημα προσθαφαιρώντας στοιχεία από τα ήδη υπάρχοντα πρωταθλήματα.



Στο παιχνίδι θα συναντήσετε όλους (εντάξει, περίπου όλους) τους μεγάλους οδηγούς που πρωταγωνιστούν στο παγκόσμιο στερέωμα. (Ο Κύρκος;! Πού είναι ο Κύρκος, κύριοι της Digital Illusions; Τι πράγματα είναι αυτά! Χιχ...) Ο παίκτης θα μπορεί να διαλέξει από δεκαεπτά αυτοκίνητα αγώνων ράλι, νέας ή παλιάς κατηγορίας (F2, WRC ή Group B), και θα μπορεί να διαγωνιστεί ενάντια σε επτά ακόμη χρήστες-οδηγούς σε ένα turn based on-line παιχνίδι. Προσθέστε τη δυνατότητα να αγωνιστείτε σε μία από τις συνολικά 46 πίστες από όλα τα μέρη του κόσμου (ουσιαστικά μόνο μία είναι πραγματική, η Gran Canaria - οι υπόλοιπες είναι ολίγον τι φανταστικές) και θα καταλάβετε ότι ο νέος τίτλος της Digital Illusions είναι ένα τεράστιο παιχνίδι με πάρα πολλές πίστες, αρκετά πρωταθλήματα και δυνατότητα υποστήριξης μέχρι οκτώ παικτών.

Οσον αφορά στα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, τα στοιχεία που υπάρχουν είναι εντυπωσιακά: Κάθε αυτοκίνητο θα αποτελείται από 1.400 πολύγωνα, ενώ για κάθε πίστα ο αριθμός ανέρχεται στο εντυπωσιακό 60.000! Εννοείται ότι θα χρειάζεται η τελευταία (μέχρι σήμερα) έκδοση του DirectX (6.1), ενώ θα υποστηρίζονται αναλύσεις από 320x200 μέχρι 1.800x1.200. Τα ηχητικά εφέ τώρα αναμένονται επίσης εντυπωσιακά, με ρεαλιστικούς (επιθετικούς κατά τους δημιουργούς του) ήχους μηχανών, αυθεντικές εξομοιώσεις τους, "καταστροφικές ηχητικές ...καταστροφές" και έξι διαφορετικές γλώσσες από το συνοδηγό (ξέρετε: μισοψημένη, καλά ψημένη, με πατάτες, με λαχανικά, με μαγιονέζα κ.λπ.).

Για να καταλάβετε πόσο σοβαρά έχουν πάρει τη δουλειά τους στην Digital Illusions, επιστράτευσαν έναν επαγγελματία Σουηδό οδηγό, αφού εκτός από το υψηλό επίπεδο λεπτομέρειας των αυτοκινήτων, τις διαβαθμίσεις των καιρικών συνθηκών, τις αντανακλάσεις του φωτός, τις εξατμίσεις και τη σκόνη, ήθελαν να τεστάρουν και το ρεαλισμό της οδήγησης. Ο ανώνυμος, που λέτε, οδηγός έμεινε απόλυτα ικανοποιημένος από το ρεαλισμό του, όμως οι δημιουργοί του παιχνιδιού μείωσαν λίγο τη δυσκολία του(!), αφού πολύ απλά δεν είναι όλοι επαγγελματίες οδηγοί αυτοκινήτων! Ετσι δημιούργησαν πέντε επίπεδα δυσκολίας, για να μπορούν να το απολαύσουν (δηλαδή, να το αγοράσουν) όλοι ανεξαιρέτως, από τους κυριακάτικους οδηγούς μέχρι τους μα-καλά-γιατί-όλοι-έχουν-παρκάρει-στη-μέση-του-δρόμου ραλίστες. Πότε θα γίνουν όλα αυτά; Οι πληροφορίες κάνουν λόγο για τον Νοέμβριο του 1999, που φυσικά μπορεί να γίνει και Δεκέμβριος, Ιανουάριος ή και Φεβρουάριος (γνωστά πράγματα)...

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



ADVENTURE UPDATE

25 ◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄

όπως ακριβώς μετακινείσαι στα first-person shooter.

Στο παιχνίδι, τελικά, αρκετοί γρίφοι είναι εμπνευσμένοι από πραγματικά αινιγματικά γεγονότα που συνέβηκαν στο χωριό Rennes le Chateau. Η ίδια η Jensen παραδέχτηκε ότι αναγκάστηκε να αλλάξει μερικούς από τους αρχικά διαμορφωμένους γρίφους του παιχνιδιού, έτσι ώστε αυτοί να ταιριάζουν απόλυτα με το συνολικό πνεύμα του. Οι παίκτες θα έχουν τη δυνατότητα να χειρίζονται τον πανίσχυρο υπολογιστή του Knight, τον Sidney, και με τη βοήθειά του θα λύσουν μερικούς κρίσιμους γρίφους. Ετσι π.χ. μπορείς να παίρνεις κάρτες διάφορων διάσημων πινάκων, να τις σκανάρεις στον υπολογιστή, να τις αναλύεις και να βρίσκεις κρυμμένες σκιές...

★ Το Legacy of Kain: Soul Reaver, η συνέχεια του Blood Omen: Legacy of Kain, που αναπτύχθηκε από την Crystal Dynamics και διανέμεται από την Eidos Interactive, τελικά κυκλοφόρησε περίπου στα μέσα του Σεπτέμβρη. Πιστεύω ότι όταν διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχει έρθει και στη χώρα μας. Στο παιχνίδι παρακολουθείς το εκδικητικό vampire Raziel καθώς ταξιδεύει στον κάτω κόσμο για να καταστρέψει τον πρώην κύριο του Kain. Από το παιχνίδι έχει τελικά αφαιρεθεί περίπου το 1/3 των αρχικά προγραμματισμένων και σχεδιασμένων επιπέδων. Η απόφαση αυτή πάρθηκε όταν είδαν ότι ήταν προτιμότερο να χωρίσουν το εν λόγω παιχνίδι σε δύο άλλα και αυτό προέκυπτε από το ότι τελικά το σενάριο του παιχνιδιού που είχαν επεξεργαστεί έπεφτε πάρα πολύ βαρύ για ένα μόνο παιχνίδι. Ετσι, από τώρα ξέρουμε ότι με τον ένα ή τον άλλο τρόπο θα υπάρξει και μία τρίτη συνέχεια του εν λόγω παιχνιδιού.

★ Η περίφημη 3Deep Technology θα βρει εφαρμογή σε διάφορα adventures, μια και οι εταιρίες Infogrames North America, Sierra Studios και Monolith Productions δήλωσαν ότι υπέγραψαν συμβόλαιο συνεργασίας για την ενσωμάτωση της στις νέες κυκλοφορίες τους. Σε αυτές περιλαμβάνεται και το περιβόητο Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Η 3Deep είναι ένα απόλυτο gamma-correction software για παιχνίδια και απαιτητικά renderings γραφικά. Με αυτήν εξαφανίζονται τα πολύ σκοτεινά γραφικά περιβάλλοντα που τόσο πολύ συχνά βλέπουμε στα παιχνίδια τον τελευταίο καιρό.

★ Ηδη κυκλοφόρησε το demo του Thief Gold, το οποίο είναι μία αναβαθμισμένη έκδοση του πρωτότυπου Thief: The Dark Project, που περιέχει 3 τελείως νέες αποστολές καθώς επίσης και αναβαθμισμένες εκδόσεις των πρωτότυπων 12 αποστολών. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει κανονικά αυτόν τον Οκτώβρη.

Παράλληλα ανακοινώθηκε από τη Looking Glass ότι το Thief II: The Metal Age, που ετοιμάζουν αυτόν τον καιρό, θα περιέχει νέα όπλα, πολύ πιο πλούσια γραφικά και ένα πολύ πιο σύνθετο σενάριο.

★ Το περίφημο Myst Masterpiece Edition τελικά κυκλοφόρησε. Πρόκειται για την επαναδημιουργία του πιο δημοφιλούς computer game, του Myst, το οποίο έχει πουλήσει τελικά μέχρι σήμερα πάνω από 7 εκατομμύρια αντίτυπα. Για σύγκριση σημειώστε ότι το Doom έχει πουλήσει περίπου 2,9 εκατομμύρια αντίτυπα, ενώ τα Quakes έχουν πουλήσει μόνο 1,8 εκατομμύρια αντίτυπα! Η ειδική αυτή επανέκδοση του Myst περιλαμβάνει επανασχεδιασμένη ψηφιακή μουσική, νέα ηχητικά εφέ, νέα re-rendered animation sequences και νέα σχεδιασμένα 24-bit color γραφικά. Η έκδοση αυτή περιέχει επίσης την DigitalGuide technology, έναν ηλεκτρονικό οδηγό που είναι πλήρως ενσωματωμένος στο παιχνίδι. Η DigitalGuide technology προσφέρει μία πολύ προσεγμένη βοήθεια στον παίκτη, αναβαθμίζει την εμπειρία του σε πραγματικό χρόνο και προσφέρει πολύτιμη βοήθεια ανάλογα με το επίπεδο του χρήστη! Μία πολύτιμη αγορά για κάθε gamer που σέβεται τον εαυτό του.



SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY

★ Τελικά η είδηση που δημοσιεύσαμε επιβεβαιώθηκε. Το Simon the Sorcerer 3D θα κυκλοφορήσει στην Αμερική από τη Hasbro Interactive. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο και η απόφαση αυτή πάρθηκε, αφού βεβαιώθηκαν ότι το παιχνίδι διαθέτει εξαιρετικής ποιότητας διαλόγους και χιούμορ. Μερικοί λένε ότι ξεπερνά ακόμη και τις αντίστοιχες παραγωγές της LucasArts.

★ Ακόμη μία είδηση που προκάλεσε πραγματικό πάταγο: Η Hasbro Interactive ανακοίνωσε ότι αγόρασε τη Wizards of the Coast/TSR.

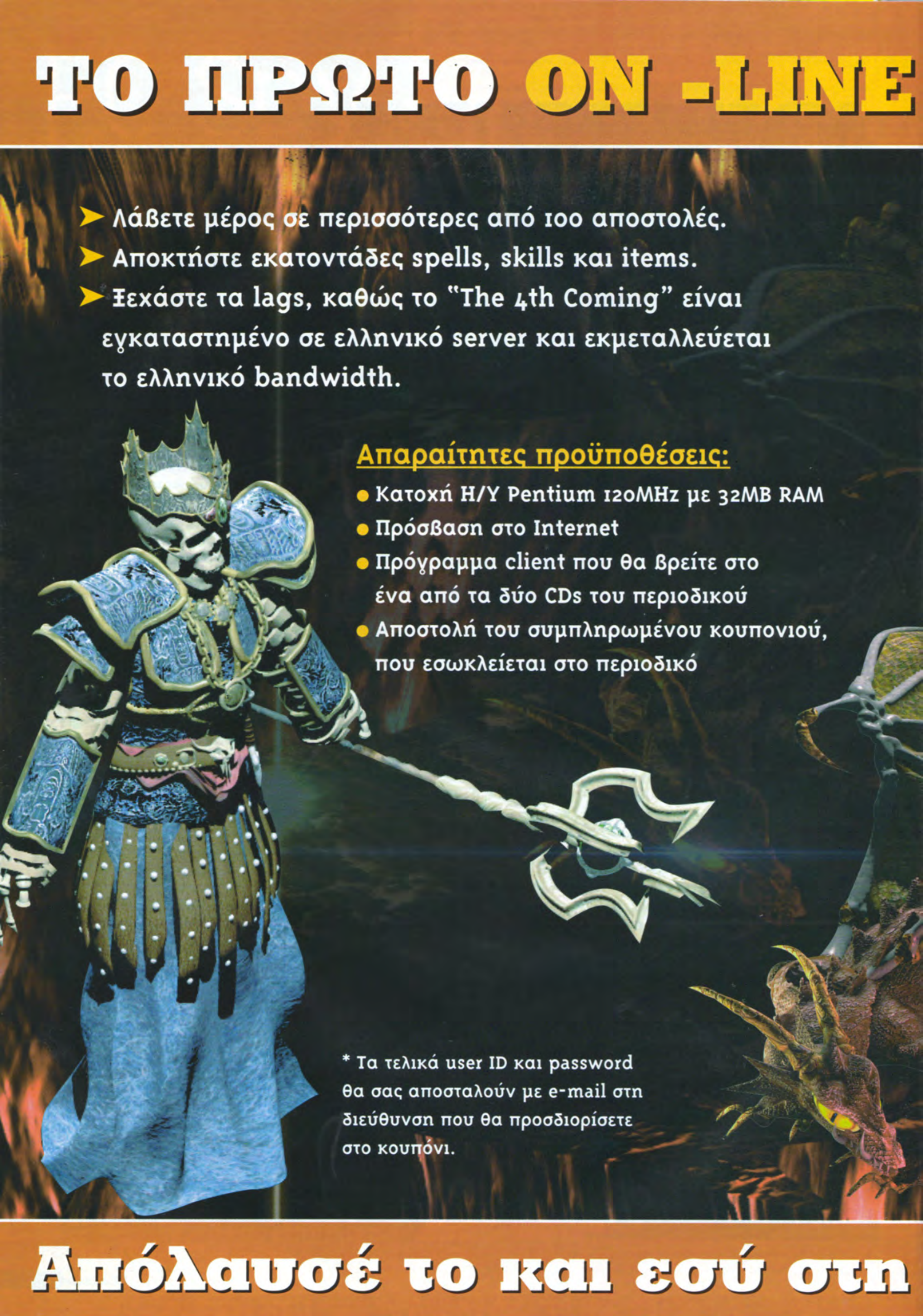
Πριν από μερικά χρόνια η Wizards of the Coast (WotC), η εταιρία που δημιούργησε το Magic: The Gathering με περισσότερους από 6 εκατομμύρια παίκτες σε όλο τον κόσμο, αγόρασε την TSR Inc., την εταιρία που δημιούργησε τα περίφημα Dungeons & Dragons, όταν η τελευταία αντιμετώπισε εντονότατα οικονομικά προβλήματα.

Μετά την εξαγορά της TSR από την WotC πολλές εταιρίες προσπάθησαν να πάρουν την άδεια από την τελευταία για να κυκλοφορήσουν CRPGs. Η τρομερή επιτυχία του Baldur's Gate της BioWare Corp. οδήγησε στην εμφάνιση αρκετών νέων κυκλοφοριών βασισμένων στους κανόνες των AD&D. Χαρακτηριστικά αναφέρω τα Planescape Torment και Icewind Dale της Interplay, το Neverwinter Nights της BioWare και το Pool of Radiance 2 της Stormfront Studios.

Παράλληλα η WotC προσπάθησε να βελτιώσει τους κανόνες των AD&D και ήδη είχε προγραμματιστεί για τον επόμενο χρόνο η κυκλοφορία της 3ης έκδοσής τους. Η τρίτη αυτή έκδοση θα περιλαμβάνει πολύ σημαντικές αλλαγές, αφού θα αφαιρέσουν μεροληπτικούς περιορισμούς των class, θα αποκαταστήσουν δηλαδή τα demons, devils, assassins, monks και τα half-orcs, ενώ ταυτόχρονα δημιουργούν ένα νέο και πολύ ενδιαφέρον σύστημα ικανοτήτων (skills).

Τώρα τι ακριβώς θα γίνει με όλα αυτά, μόνο η Hasbro Interactive ξέρει και όλοι περιμένουν τις (νέες) αποφάσεις της.

Πάντως, η ανακοίνωση της WotC σχετικά με την πώληση της φαίνεται να είναι καθησυχαστική, μια και βεβαιώνει ότι η Hasbro δεν θα πειράξει καμία από τις γραμμές παραγωγής της εταιρίας και τις ήδη παρμένες αποφάσεις και υπογεγραμμένες συμφωνίες με τρίτους.


ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON -LINE
Λάβετε μέρος σε περισσότερες από 100 αποστολές.
Αποκτήστε εκατοντάδες spells, skills και items.
Ξεχάστε τα lags, καθώς το "The 4th Coming" είναι εγκαταστημένο σε ελληνικό server και εκμεταλλεύεται το ελληνικό bandwidth.
Απαραίτητες προϋποθέσεις:
Κατοχή Η/Υ Pentium 120MHz με 32MB RAM
Πρόσβαση στο Internet
Πρόγραμμα client που θα βρείτε στο ένα από τα δύο CDs του περιοδικού
Αποστολή του συμπληρωμένου κουπονιού, που εσωκλείεται στο περιοδικό
* Τα τελικά user ID και password θα σας αποσταλούν με e-mail στη διεύθυνση που θα προσδιορίσετε στο κουπόνι.
Απόλαυσέ το και εσύ στη

MICROSOFT ENCARTA 2000

Η γνωστή εγκυκλοπαίδεια επιστρέφει!

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@fly.to

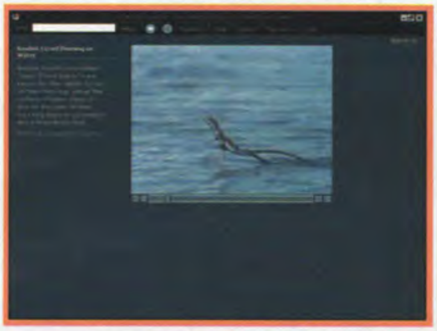
Το Internet και τα πολυμέσα έχουν αντικαταστήσει πια σε μεγάλο βαθμό όλα τα υπόλοιπα μέσα πληροφόρησης, τουλάχιστον όσον αφορά στην αναζήτηση πληροφοριών και όχι στην τυφλή αποδοχή όσων πλασάρονται από τα μέσα ενημέρωσης. Ετσι, αντί να αναζητήσετε κάποια πληροφορία π.χ. στην εγκυκλοπαίδεια του Γιοβάννη (διαφήμιση ξε-διαφήμιση, με αυτή μεγάλωσε ο γράφων), συνδέεστε με το Διαδίκτυο, ψάχνετε λίγο μέσω των κόμβων αναζήτησης και η ζητούμενη πληροφορία... έτοιμη στο πιάτο σας (στην οθόνη σας καλύτερα). Κάπως έτσι σκέφτηκαν (μάλλον) και οι της Microsoft και ξεκίνησαν τη δημοφιλή σειρά Encarta, μέσω της οποίας ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει και να αποκτήσει πληροφορίες με το πάτημα ενός κουμπιού (ή περισσότερων, τέλος πάντων).

Φτάσαμε, λοιπόν, λίγο πριν από τη νέα χιλιετία στην κυκλοφορία της Encarta 2000, ενός τίτλου που αποτελεί μέρος της νέας σειράς



Ο χάρτης με τις διαβαθμίσεις του κλίματος στην Αφρική (μάλλον σας αφήνει αδιάφορους...).

προϊόντων της εν λόγω "μικρής και μαλακής" εταιρίας, στον οποίο περιλαμβάνονται επίσης οι τίτλοι Encarta 2000 Deluxe, Encarta Encyclopedia Deluxe, Encarta Interactive World Atlas, καθώς και το Encarta World English Dictionary. Εμείς θα ασχοληθούμε με τη Microsoft Encarta 2000, η οποία υστερεί συγκριτικά με την αντίστοιχη Deluxe έκδοσή της ως προς τον αριθμό των άρθρων που περιέχονται, των φωτογραφιών, των βίντεο και των ηχητικών κομματιών. Βέβαια, δεν θα τα βάψουμε μαύρα εδώ στο "PCM", αφού αρκούμαστε στα περίπου 36.000 άρθρα, τις τουλάχιστον 10.870 φωτογραφίες, τα κατά προσέγγιση 115 βίντεο και τα 1.800 ηχητικά κομμάτια που περιέχονται στην απλή έκδοσή της. Πόσο, μάλιστα, όταν τα άρθρα αυτά αποτελούνται από συνολικά 19 εκατομμύρια(!) λέξεις, ενώ υπάρχει η δυνατότητα αναζήτησης επιπρόσθετων πληροφοριών σε άλλους κόμβους μέσω των τουλάχιστον 19.000 links που υπάρχουν στον τίτλο. Ας αφήσουμε, όμως, την αναφορά στα πολλά μηδενικά και ας ασχοληθούμε με το περιβάλλον του προγράμματος.



Το ερπετό που εικονίζεται να "περπατάει" πάνω στο νερό είναι ένα Basilisk (και δεν σε πετρώνει, αν σε κοιτάξει στα μάτια, ΟΚ Γιάννη;).

Το περιβάλλον είναι λίγο πολύ το ίδιο με αυτό των προηγούμενων εκδόσεων του τίτλου. Η είσοδος στο πρόγραμμα γίνεται με έναν τρόπο που υπενθυμίζει ότι πρόκειται για multimedia εγκυκλοπαίδεια (ακούγεται ένα αρκετά ατμοσφαιρικό μουσικό κομμάτι), και εσείς νιώθετε αμέσως την ανάγκη να αρχίσετε την αναζήτηση πληροφοριών είτε το θέλετε πραγματικά είτε όχι. Το πρώτο που θα δείτε είναι ο γνωστός κατάλογος με την αλφαβητική καταχώριση του συνόλου των ενοτήτων-πληροφοριών, δίπλα στις ονομασίες των οποίων υπάρχουν εικονίδια που μαρτυρούν ύπαρξη ηχητικού κομματιού, βίντεο, σχεδίου ή και φωτογραφίας. Μια και αναφερθήκαμε στις φωτογραφίες, στο Encarta 2000 υπάρχουν ορισμένες τρισδιάστατες, τις οποίες μπορείτε να περιστρέψετε(!) και να δείτε έτσι, για παράδειγμα, τον περιβάλλοντα χώρο του Κολοσσαίου της Ρώμης. Γενικά, πάντως, ο οπτικοακουστικός τομέας της Encarta 2000 κρίνεται ιδιαίτερα συμπαθητικός και επαρκής (όσο, τέλος πάντων, ήταν δυνατόν να εξετασθεί), αφού υπάρχουν ακόμη και οι εθνικοί ύμνοι όλων -μάλλον- των χωρών (παράξενο: το midi του εθνικού ύμνου της Κύπρου είναι λίγο διαφορετικό από αυτό της Ελλάδας!), φωνές αρκετών ζώων της πανίδας, αναγνώσεις αποσπασμάτων κειμένων και ποιημάτων γνωστών συγγραφέων-ποιητών, σχεδιαγράμματα πολύπλοκων μηχανισμών κ.ά. Το εντυπωσιακό πάντως της όλης οπτικοακουστικής "ιστορίας" είναι η παρουσία κινούμενων σχεδίων σε κάποιες από τις ενότητες. Χαρακτηριστικά αναφέρεται η παραστατικότατη περιγραφή της μάχης του Βατερλό μέσω ενός κινούμενου σχεδίου που παρουσίαζε τις κινήσεις των στρατευμάτων και την άτακτη υποχώρηση του Ναπολέοντα (μπορεί το συγκεκριμένο γεγονός να μην παρουσιάζει ενδιαφέρον για ορισμένους από εσάς, όμως είναι ενδεικτικό της παραστατικότητας της περιγραφής ορισμένων γεγονότων στην Encarta).

Αν αναλογιστεί κάποιος τον τεράστιο όγκο πληροφοριών και την ευκολία στον εντοπισμό ορισμένων από αυτές, πολύ εύκολα θα εξαχθεί το συμπέρασμα ότι η προγραμματιστική ομάδα της Microsoft έκανε αρκετά καλή δουλειά (οξύμωρο δεν ακούγεται;). Εκτός των γνωστών πεδίων εισαγωγής λέξεων-κλειδιά ή των αρχικών γραμμάτων μίας λέξης-πληροφορίας που αναζητάτε, υπάρχει επίσης η δυνατότητα φιλτραρίσματος της αναζήτησης, με τη βοήθεια της PinPointer επιλογής. Μέσω αυτής μπορείτε να φιλτράρετε την αναζήτηση ως προς τη χώρα (ή ακόμη και πόλη, περιοχή, πολιτεία) στην οποία ανήκει η πληροφορία που αναζητάτε, την κατηγορία στην οποία κατατάσσεται, ακόμη και το χρόνο κατά τον οποίο έλαβε χώρα. Σε μία δοκιμαστική χρήση της εν λόγω επιλογής έγινε αναζήτηση γεγονότων που σχετίζονται στενά με την Ελλάδα και αποτελούν μέρος της ευρωπαϊκής ιστορίας. Το αποτέλεσμα του φιλτραρίσματος; Εκτενείς πληροφορίες για τους Βαλκανικούς Πολέμους, τον πόλεμο του '21 και τα κανόνια του Ναβαρόνε, συγγνώμη... τη ναυμαχία του Ναυαρίνου.



Εδώ εικονίζεται η "τρισδιάστατη περιστρεφόμενη" φωτογραφία των Ελβετικών Αλπεων. Δίνει την εντύπωση ότι βρίσκεστε σε μία κορυφή τους και κοιτάτε τριγύρω (πρέπει να το δείτε μόνοι σας για να καταλάβετε).

Οπως καταλαβαίνετε, είναι πρακτικά αδύνατο να γίνουν έλεγχος και εξακρίβωση της εγκυρότητας και της πιστότητας του τεράστιου όγκου των πληροφοριών που παρέχονται από την Encarta (τόσοι ασχολήθηκαν με το λεξικό του Γ. Μπαμπινιώτη, ποιοι είμαστε εμείς που θα

ασχοληθούμε με την εγκυρότητα της παγκόσμιας Encarta!). Θα πρέπει να προστεθεί, πάντως, ότι μπορείτε να αναβαθμίζετε συνεχώς τον όγκο πληροφοριών της εγκυκλοπαίδειας μέσω της επιλογής Update ή και να αναζητάτε πληροφορίες σε ξένα προς τη Microsoft sites.

Ωστόσο, στο σημείο αυτό πρέπει να αναφερθεί ένα μελανό σημείο του τίτλου: Αν και υπάρχει link που οδηγεί στη σελίδα Encarta On-Line, η εν λόγω σελίδα δεν υπάρχει εκεί όπου σας στέλνει το link και θα πρέπει να την αναζητήσετε μέσω του κεντρικού site της Microsoft. Θα σκεφτείτε ότι πρόκειται για εξαιρετικά μικρό "ελάττωμα", όμως Microsoft είναι αυτή, και τα προϊόντα της πρέπει να είναι 100% άψογα. Κριτές και επικριτές παραμονεύουν στη γωνία...

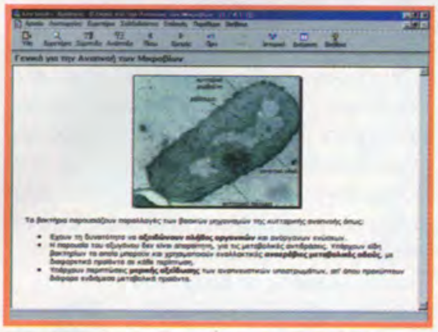
ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98/NT4.0 (Service Pack 3 για NT), Pentium 90 ή ανώτερος, 16MB RAM (24MB προτεινόμενα), 40MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Κηφισίας 56, Μαρούσι, τηλ.: 6806775
ΤΙΜΗ: 9.000 δρχ.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΜΙΚΡΟΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΒΙΟΛΟΓΙΑ

Φροντιστηριακά μαθήματα από τον υπολογιστή σας

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@fly.to

Το πρόβλημα της εκπαίδευσης στην Ελλάδα είναι λίγο πολύ γνωστό. Ελάχιστο ενδιαφέρον προς τα σχολικά μαθήματα και προσήλωση στα φροντιστηριακά είναι το κύριο χαρακτηριστικό του σύγχρονου ελληνικού εκπαιδευτικού γίγνεσθαι, μία σχέση που συνεχώς διαφοροποιείται εις βάρος των σχολικών μαθημάτων. Απλά αναφέρω ότι πριν από κάποιες ημέρες ακούστηκε ότι υπήρξε ενδιαφέρον για εγγραφή σε φροντιστήριο από μαθητή... δημοτικού! Δεν είναι εύκολο να εντοπιστούν οι λόγοι αυτής της



Εδώ βλέπετε ένα ίχνος από το παπούτσι του αρχισυντάκτη. Ε, λάθος, εδώ βλέπετε την εικόνα ενός βακτηρίου από μικροσκόπιο.

μεταστροφής (ή αποστροφής καλύτερα), άλλωστε δεν είναι αυτός ο σκοπός του παρόντος κειμένου. Αντίθετα, θα ασχοληθούμε με κάτι αρκετά πιο "χειροπιαστό": την παρουσίαση δύο προγραμμάτων της Keystone, του "Βασικές Γνώσεις Μικροοικονομίας" και του "Εισαγωγή στη Βιολογία". Οι δύο τίτλοι αποτελούν μέρος της σειράς key-book+ των εκπαιδευτικών προγραμμάτων της εν λόγω εταιρίας, μίας σειράς που επίσης αποτελείται από προγράμματα που ασχολούνται με μακροοικονομία, ανθρωπολογία, γραμμική άλγεβρα - πιθανότητες, συναρτήσεις - όρια, διαφορικό λογισμό και ολοκληρωτικό λογισμό, ενώ πρόκειται να κυκλοφορήσουν δύο τίτλοι σχετικοί με τη μηχανική και τα πεδία δυνάμεων - κύματα. Ισως αυτά τα προγράμματα κριθούν ικανοποιητικά (από εσάς) ως φροντιστηριακή βοήθεια και δεν αναγκαστείτε να βάλετε το χέρι βαθιά στην τσέπη (τόσο βαθιά, τέλος πάντων, όσο απαιτεί η ετήσια εγγραφή σε φροντιστήριο), ίσως πάλι έχει δημιουργηθεί τέτοιος εθισμός προς τα φροντιστήρια που δεν νοείται (στην αντίληψή σας) σχολική χρονιά χωρίς συστηματική επίσκεψη στο φροντιστήριο της γειτονιάς σας...

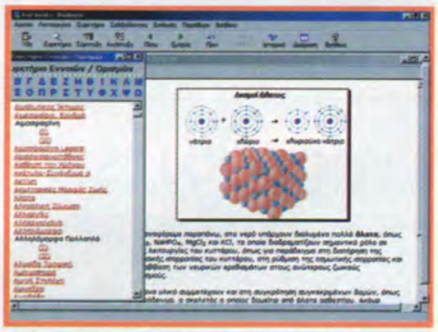
Τα δύο αυτά προγράμματα απευθύνονται σχεδόν σε όλες τις βαθμίδες του εκπαιδευτικού συστήματος, αφού περιέχουν ύλη για μαθητές λυκείου, σπουδαστές, ακόμη και καθηγητές (ως βοήθεια για τις εκπαιδευτικές μεθόδους και τη διδασκόμενη ύλη), ενώ κρίνονται άκρως ενδιαφέροντα για όποιον επιθυμεί να αποκτήσει τις βασικές γνώσεις της επιστήμης του ενδιαφέροντός του.

Επειδή μπορεί να κουράσει η ανάλυση του περιεχόμενου κάθε τίτλου, θα γίνει μία επιγραμματική αναφορά στη θεματολογία του καθενός και στον τρόπο που αυτή παρουσιάζεται στο πρόγραμμα. Ετσι, το "Εισαγωγή στη Βιολογία" καταπιάνεται με τον "Κυτταρικό Κόσμο" (βιολογικά κύτταρα, βιοχημεία, μικροβιολογία, ανοσολογία), το "Θαύμα των Γονιδίων" (γενετική, μοριακή βιολογία, εξέλιξη, γενετικό υλικό, μεταλλάξεις, μοριακή γενετική και εφαρμοσμένη γενετική) και το "Φυσικό Περιβάλλον" (οικολογία).

Στο "Βασικές Γνώσεις Μικροοικονομίας" η θεματολογία αναλώνεται στο Αντικείμενο της Οικονομικής Επιστήμης, τις Εισαγωγικές Εννοιες, τη Ζήτηση Αγαθών, την Οργάνωση Επιχειρήσεων, το Κόστος Παραγωγής, την Προσφορά Αγαθών, την Ισορροπία Ζήτησης και Προσφοράς καθώς και στην έννοια Επιχείρηση και τις διάφορες Μορφές Αγοράς.

Η παρουσίαση των θεμάτων στα δύο προγράμματα είναι αρκετά ευχάριστη και πραγματοποιείται μέσω ενός περιβάλλοντος που θυμίζει αρκετά το "Help Topics" (ή "Βοήθεια" ελληνιστί) των Windows. Η ύλη είναι χωρισμένη σε ενότητες, και εσείς μπορείτε είτε να αρχίσετε με τη σειρά (μέσω των περιεχομένων που οδηγούν με τη βοήθεια συνδέσμων σε κάθε ενότητα) είτε να αναζητήσετε συγκεκριμένη ενότητα-έννοια μέσω του επίσης εύχρηστου Ευρετηρίου.

Η θεματολογία των ενοτήτων παρουσιάζεται με ένα αρκετά κατανοητό κείμενο (ένας άσχετος με τη βιολογία, για παράδειγμα, μπορεί εύκολα να κατανοήσει τα θέματα με ελάχιστη ενασχόληση με αυτά), ενώ υπάρχει και προ-



Η χρήση του "Εισαγωγή στη Βιολογία" με τη Βοήθεια του ευρετηρίου.

σθήκη σχεδιαγραμμάτων, χαρακτηριστικών φωτογραφιών, γραφικών παραστάσεων, ακόμη και επεξηγηματικών ακουστικών περιγραφών, όπου βέβαια κρίθηκε αναγκαίο.

Οταν γίνεται αναφορά (στο κείμενο) σε μια έννοια που ανήκει σε διαφορετική ενότητα, εσείς μπορείτε απλά να κάνετε κλικ πάνω σε αυτή και να οδηγηθείτε αυτόματα στο αντίστοιχο παράθυρο που την αναλύει, αντικαθιστώντας έτσι τη διαδικασία της αναζήτησης στις σελίδες του βιβλίου που διαβάζετε (σ.σ.: πολυμέσα εναντίον βιβλίων σημειώσατε 1). Τέλος, θα πρέπει να αναφερθεί ότι υπάρχουν οι απαραίτητες ερωτήσεις και ασκήσεις, οι οποίες μπορεί να έχουν τη μορφή συμπλήρωσης κενών πεδίων σε κάποιο πίνακα, ζητημάτων σχεδιασμού γραφικών παραστάσεων και επίλυσης οικονομικών προβλημάτων (όσον αφορά στις "Βασικές Γνώσεις Μικροοικονομίας"), ή ερωτή-

σεις ανάλυσης θεωρίας και πολλαπλής επιλογής επιγραμματικών απαντήσεων (όσον αφορά στο "Εισαγωγή στη Βιολογία"). Οι περισσότερες ασκήσεις μάλιστα συνοδεύονται από μία σημείωση για τον προτεινόμενο χρόνο επίλυσής τους καθώς και από μία άμεση on-line βαθμολόγησή τους. Αντίθετα, όσον αφορά στις ασκήσεις σχεδιασμού γραφικών παραστάσεων και ανάλυσης θεωριών, θα χρειαστείτε μολύβι και χαρτί, αφού δυστυχώς δεν έχει προβλεφθεί τρόπος επιτόπου σχεδιασμού των εκάστοτε γραφικών παραστάσεων ή πληκτρολόγησης της -εκτενούς- απάντησης και εσείς απλά θα πρέπει να συγκρίνετε την απάντησή σας με αυτή που δίνεται από το πρόγραμμα. Το τελευταίο, ωστόσο, δεν συνιστά σημαντικό μειονέκτημα και δεν αμαυρώνει την ιδιαίτερα καλή εικόνα που παρουσιάζουν τα δύο αυτά προγράμματα της Keystone.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Keystone Software & Consulting
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Win95/98, Επεξεργαστής 486 DX ή ανώτερος, 12MB RAM, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Keystone Software & Consulting, Υακίνθου 15, 113 64 Αθήνα
ΤΙΜΗ: 9.300 δρχ. (το καθένα)

VOODOO3 3500

Η ναυαρχίδα της 3dfx!

του Ιάσονα Δούζα
jasond@x-treme.gr

Η 3dfx Interactive παράγει εδώ και καιρό τις δικές της κάρτες γραφικών μετά την εξαγορά της STB Systems Inc. Η κατασκευάστρια, γνωστή για τη δημοφιλή σειρά Voodoo, διαθέτει σήμερα στην αγορά τρεις κάρτες γραφικών βασισμένες στο νεότερο chip της με την ονομασία Voodoo3. Η Voodoo3 2000 αποτελεί το "entry-level" μοντέλο του οποίου το chip τρέχει με συχνότητα 143MHz. Η μεσαίου κόστους λύση ονομάζεται Voodoo3 3000 και διαθέτει chip με συχνότητα λειτουργίας 166MHz. Η ακριβότερη λύση που δοκιμάζουμε εδώ βασίζεται στην καλύτερη "σοδειά" Voodoo3, η οποία λειτουργεί στα 183MHz. Το Voodoo3 3500 διαθέτει επιπλέον ενσωματωμένο TV-tuner για τη λήψη τηλεοπτικού σήματος, προηγμένες δυνατότητες για capture καθώς και ενσωματωμένο στον επεξεργαστή RAMDAC με συχνότητα λειτουργίας 350MHz έναντι 300MHz των μικρότερων εκδόσεων. Η μνήμη της κάρτας εντοπίζεται σε 16MB SDRAM, όπως και στα μικρότερα μοντέλα, και τρέχει κάθε φορά με τη συχνότητα λειτουργίας του chip.

Η Voodoo3 3500 συνοδεύεται από ένα εξάρτημα που περιλαμβάνει όλες τις απαραίτητες εισόδους-εξόδους τηλεοπτικού σήματος. Η τοποθέτησή του, ωστόσο, επάνω σε κάποια επιφάνεια είναι μία ιδιαίτερα δύσκολη υπόθεση, καθώς το καλώδιο με το οποίο συνδέεται στον υπολογιστή είναι πολύ χοντρό, καθόλου ευλύγιστο, ενώ έχει και πολύ μεγάλο μήκος (σε αντίθετη περίπτωση θα αποτελούσε προσόν). Επιπλέον, το βύσμα που συνδέεται στην κάρτα γραφικών είναι πολύ μεγάλο και σε συνδυασμό με το καλώδιο απαιτεί πολύ χώρο στο πίσω μέρος του υπολογιστή, οπότε προκαλεί προβλήματα σε "στριμωγμένα" συστήματα. Δυστυχώς, δεν είναι δυνατό να μην το τοποθετήσουμε, αφού το monitor συνδέεται με ένα "παρακλάδι" του καλωδίου και όχι στην κάρτα γραφικών.



Η κάρτα χρησιμοποιεί την εφαρμογή VisualReality που έχει αναπτύξει η 3dfx για τη διαχείριση των λειτουργιών του TV-tuner, το interface της οποίας μπορεί να αλλάξει "αισθητική" τοποθετώντας όμορφα "skins". Η εφαρμογή διαθέτει πληθώρα επιλογών και είναι αρκετά εύχρηστη, ενώ έχει δυνατότητα για capture κινούμενης εικόνας με συμπίεση MPEG2 και ανάλυση 320x288 pixels με 25 fps. Εκείνο που προκαλεί εντύπωση είναι το γεγονός ότι στο μενού επιλογής του προτύπου με το οποίο λειτουργούν τα τηλεοπτικά δίκτυα δεν περιλαμβάνεται η χώρα μας. Χωρίς αυτό να προκαλεί ουσιαστικό πρόβλημα (αφού μπορούμε να επιλέξουμε άλλη χώρα που λειτουργεί με το πρότυπο PAL-B), είναι τουλάχιστον φαιδρό να βλέπεις τριτοκοσμικές χώρες όπως η Αιθιοπία, η Ζιμπάμπουε και η Ρουάντα και να απουσιάζει η Ελλάδα. Θεωρούμε ότι δεν υπάρχει δόλος πίσω από την όλη υπόθεση, ωστόσο εάν είχαν ξεχάσει να συμπεριλάβουν π.χ. τη Γερμανία πιθανότατα να είχαν ανακαλέσει την επομένη όλα τα CD-ROMs. Οπως και έκαναν με ανακοίνωσή τους στο Internet όχι, βέβαια, για το ανωτέρω γεγονός, αλλά γιατί στην προσπάθειά τους να διαθέσουν γρήγορα το προϊόν στην αγορά δεν έλεγξαν το συνοδευτικό CD-ROM που δεν κάνει αυτόματη εγκατάσταση των drivers και των λοιπών εφαρμογών όταν έχουμε εγκαταστήσει στα Windows 95/98 γλώσσα πέραν της αμερικανικής (όπως συμβαίνει με σχεδόν όλα τα εγκαταστημένα συστήματα στην Ελλάδα). Ετσι, πρέπει να ψάξουμε ανάμεσα στα directories έως ότου βρούμε την επιθυμητή εφαρμογή ή το βασικό μενού επιλογών. Αφήστε δε που κατά την εγκατάσταση των "3dfx tools" όλα τα μενού εμφανίζονται στα γερμανικά, αν και η εφαρμογή λειτουργεί τελικά στα αγγλικά!

Μία άλλη έλλειψη της κάρτας είναι το FM-tuner για τη λήψη ραδιοφωνικών σταθμών, το οποίο οι υπεύθυνοι αποφάσισαν να αφαιρέσουν από την ευρωπαϊκή έκδοση στο πλαίσιο της γενικότερης "αναβάθμισής" της!

Οι επιδόσεις της Voodoo3 3500 είναι, φυσικά, εκπληκτικές και αφήνουν πίσω τις περισσότερες κάρτες που βασίζονται στο κορυφαίο chip της nVidia με την ονομασία Riva TNT2 Ultra βέβαια (βέβαια, επιδέχεται εύκολα overclocking και μπορεί να δώσει αντίστοιχες ή και ανώτερες επιδόσεις). Το πρόβλημα της αρχιτεκτονικής του Voodoo3 δεν εμφανίζεται στα σημερινά παιχνίδια αλλά στα μελλοντικά, όπου η έλλειψη 32-bit χρώματος, η αδυναμία απεικόνισης textures μεγαλύτερης ανάλυσης από 256x256 pixels και η ελλιπής υποστήριξη του AGP bus περιορίζουν τις δυνατότητές του. Σημειώνουμε, τέλος, ότι η κάρτα συνοδεύεται από την πλήρη έκδοση του παιχνιδιού Unreal.

ΕΤΑΙΡΙΑ: 3dfx Interactive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Elnet, Ιπποκράτους 35, Ελληνικό, τηλ.: 9961669
ΤΙΜΗ: 86.600 δρχ. + ΦΠΑ

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Ενα καρτουνίστικο ταξίδι στο χρόνο

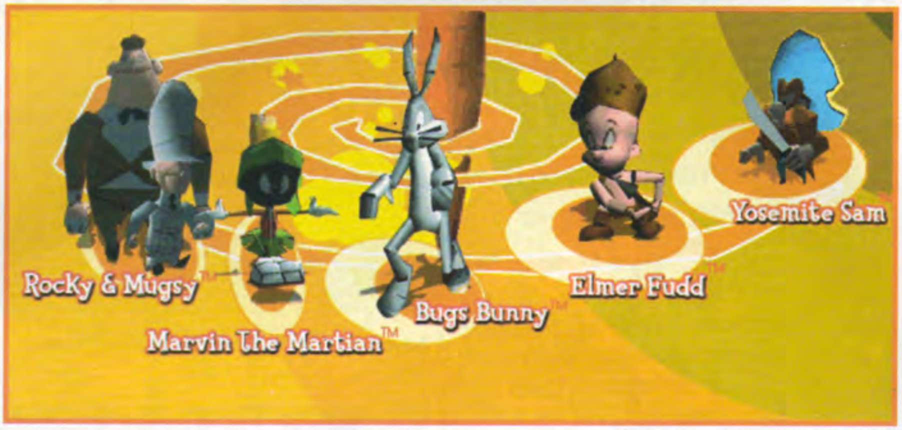
Του Γιάννη Κωστάκη

Η Infogrames, έχοντας τα δικαιώματα από τη Warner Bros μετά την κατασκευή του συγκεκριμένου παιχνιδιού σε PlayStation, αποφάσισε να το μεταφέρει και στο PC. Η ιστορία έχει ως εξής: Ο συμπαθέστατος λαγός, στο δρόμο του για το Pismo Beach, ενεργοποιεί κατά λάθος μια χρονομηχανή που τον μεταφέρει σε αντίστοιχες χρονικές περιόδους. Σκοπός του είναι να περάσει τις



πέντε παρελθοντικές αλλά και μελλοντικές πίστες και να βρει το δρόμο του πίσω για το παρόν, όπου τον περιμένει μια ζεστή καροτόσουπα στο λαγούμι του. Εμπόδιο θα του σταθούν, ανάλογα με την πίστα, οι πιο παράξενοι κακοί από τους γνωστούς ήρωες της Warner: ο Elmer Fudd, η Witch Hazel, ο Yosemite Sam, ο Rocky και, τέλος, ο Marvin The Martian!

Το παιχνίδι, που έχει εντελώς καρτουνίστικο ύφος, είναι ένα τρισδιάστατο κονσολάδικο action/platform περίπου σαν το Tomb Raider, όπου προχωρείτε, ψάχνετε τις γύρω πίστες για καρότα και άλλα συναφή, αποφεύγετε τους εχθρούς και μεταφέρεστε σε άλλο επί-



Οι κεντρικοί χαρακτήρες του "Lost in time".

πεδο. Στα μοναδικά χαρακτηριστικά του συγκαταλέγονται αρχικά η παρουσία του πιο γνωστού και δημοφιλούς ήρωα της Warner, του Bugs Bunny, και τα 22 διαφορετικά επίπεδα δράσης στις πέντε πίστες του παιχνιδιού (η Προϊστορική Εποχή, ο Μεσαίωνας, τα Χρόνια των Πειρατών, η περίοδος του 1930 και, τέλος, η Μελλοντική διάσταση X!). Επίσης, διάσημοι ήρωες, όπως αυτοί που προαναφέραμε, αλλά και άλλοι κάνουν την εμφάνισή τους δίνοντας χρώμα στη μοναδική ατμόσφαιρα των loony tunes.

Τα γραφικά κινούνται σε πολύ υψηλά επίπεδα, από ό,τι τουλάχιστον είδαμε από ένα preview copy που μας έστειλε η εταιρία, χωρίς όμως να έχουμε τη δυνατότητα να ακούσουμε πώς τα πάει και από ηχητικής απόψεως. Θα οδηγήσετε οχήματα ανάλογα με την εποχή, θα τρέξετε και θα πηδήξετε σαν... λαγός από εδώ και από εκεί προκειμένου να περάσετε με επιτυχία τις πίστες, για να βρεθείτε σώοι και αβλαβείς στο παρόν, μακριά από τον μισητό Elmer Fudd και την παρέα του. Αν το έχετε δει σε PlayStation σε κάποιον φίλο σας, δεν θα έχει τόσο μεγάλες διαφορές. Η μόνη πιο αισθητή θα είναι στο θέμα των γραφικών, καθώς με μια 3D κάρτα τα πολύγωνα θα δείχνουν ασφαλώς καλύτερα.

Το κοινό στο οποίο απευθύνεται ο εν λόγω τίτλος είναι αρχικά όλα τα πιτσιρίκια (αγόρια και κορίτσια) ηλικίας μεταξύ 8 έως 14 χρο-





νών. Δευτερεύον κοινό η οικογένεια, ενώ δεν αποκλείονται όλοι όσοι αισθάνονται παιδιά και έχουν μεγαλώσει συντροφιά με αυτούς τους ήρωες. Ασφαλώς μην περιμένετε multiplayer δυνατότητες ή άλλα τρελά. Το παιχνίδι είναι καθαρά "προχωράω και βαράω". Η αντοχή του στο χρόνο εξαρτάται από το πόσο σας αρέσουν τέτοιου είδους παιχνίδια. Πάντως, σε μικρότερες ηλικίες πιστεύω ότι θα αρέσει πολύ. Το περιμένουμε κάπου στον Νοέμβριο. Ως τότε, όπως λέει και ο Porky Pig: "Tha-tha-tha-tha-That's all folks!".





ΕΤΑΙΡΙΑ: Infogrames
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium, 32MB RAM, 4x CD-ROM drive, Windows 95/98
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000

DISNEY'S TARZAN ACTION GAME

Ο μύθος του Ταρζάν ζωντανεύει στις οθόνες μας

του Γιάννη Κωστάκη

Walt Disney. Ενα όνομα που μόνο όμορφες αναμνήσεις φέρνει στο νου μας. Στη σημερινή εποχή της βιομηχανοποίησης και του ευκαιριακού, παρ' όλο που και η εταιρία του αείμνηστου παραμυθά δεν έχει ξεφύγει από αυτά τα στάνταρτ, ξέρει με κάθε τρόπο να μας θυμίζει ότι δεν έχουν χαθεί όλες οι αξίες. Από τότε που σταμάτησε η συστηματική παραγωγή ταινιών κινούμενων σχεδίων με τους γνωστούς ήρωες που τόσο πολύ έχουμε αγαπήσει (ειδικά ο Ντόναλντ για εμένα θεωρείται κορυφαίος), έχει αποφασιστεί και ακολουθείται η πολιτική κάθε χρόνο να παράγεται μία ταινία με έναν νέο κεντρικό ήρωα. Πέρυσι ήταν η Μουλάν



Ουδέν σχόλιο.

(όσοι δεν είδατε την ταινία χάσατε πολλά), πρόπερσι ο Ηρακλής, ενώ φέτος θα δούμε στη μεγάλη οθόνη το μύθο του Ταρζάν, του ανθρώπου που μετά το θάνατο των γονιών του στη ζούγκλα μεγάλωσε στην αγκαλιά ενός θηλυκού γορίλα και, εν τέλει, έγινε ο βασιλιάς αυτής της ζούγκλας που τόσο αφιλόξενη φαινόταν στην αρχή. Στις ταινίες της εταιρίας των παραμυθιών, ακόμα και σε εκείνες που αρχικά δείχνουν να έχουν καταπιαστεί με θλιβερό θέμα, τίποτα άσχημο δεν συμβαίνει, ενώ στο τέλος πάντα θριαμβεύει το καλό ενάντια σε κάθε κακό, μολονότι αρχικά οι καλές δυνάμεις περνούν τα πάνδεινα. Ετσι, λοιπόν, δικαιολογείται το ανωτέρω σχόλιο για τις αξίες. Αλλωστε, ας μην ξεχνάμε ότι το έχουμε ανάγκη να διαφεύγουμε πού και πού στον κόσμο των παραμυθιών και να γινόμαστε έστω και για 80 λεπτά που συνήθως διαρκούν αυτές οι ταινίες ένα με τους ήρωές τους. Ακόμα συγχωρούμε την



Δείγμα από την πρώτη πίστα του παιχνιδιού.

οποία εμπορευματοποίησή τους, μια και μας φέρνει περισσότερο κοντά τους.

Στο πλαίσιο αυτής της εμπορευματοποίησης η Walt Disney συνοδεύει τις νέες ταινίες της με το ανάλογο λογισμικό που απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες. Δεν ήταν δυνατόν, λοιπόν, ο Ταρζάν να μείνει έξω από το χορό. Υπάρχουν αρκετοί τίτλοι που μπορείτε να διαλέξετε με αυτόν ως κεντρικό ήρωα, εμείς όμως εδώ θα ασχοληθούμε με το Disney's Tarzan Action Game. Στον εν λόγω τίτλο, ο οποίος όπως διαπιστώνετε δεν είναι παρά ένα... action game, υποδύεστε τον Ταρζάν και μέσα από τις 13 πίστες του θα ξαναζήσετε όλη την ταινία. Βέβαια, στην Ελλάδα δεν έχει προβληθεί ακόμα για να την ξαναζήσετε, αφού οι εν λόγω ταινίες προβάλλονται στη χώρα μας συνήθως τα Χριστούγεννα - αυτό, όμως, δεν έχει καμία σημασία. Μάλιστα, όσοι καταπιαστείτε με το παιχνίδι και αργότερα δείτε την ταινία σε κάποια κινηματογραφική αίθουσα θα είστε τρόπον τινά διαβασμένοι και θα λέτε τη συνέχεια στους φίλους σας που θα είναι μαζί σας εκείνη τη στιγμή. Η όλη φιλοσοφία του είναι ανάλογη αυτής των platform παιχνιδιών για κονσόλες, όπου προχωρείτε, συλλέγετε bonuses και σκοτώνετε εχθρούς. Ξεκινάτε από την παιδική ηλικία του ήρωα, ο οποίος προσπαθεί να αποδείξει την αξία του στους συνομήλικούς του... γορίλες και να εγκλιματιστεί στο περιβάλλον στο οποίο βρέθηκε. Στη συνέχεια τον βλέπετε να μεγαλώνει, να γνωρίζει την κακία των ανθρώπων που έρχονται να χαλάσουν τον επίγειο παράδεισό του και ταυτόχρονα την αγάπη και τον έρωτα στο πρόσωπο της Τζέιν, ακολουθώντας πιστά το σενάριο της ταινίας. Το παιχνίδι περιέχει cut scenes στα ενδιάμεσα κάθε πίστας, τα οποία προέρχονται από την ίδια την ταινία - από εκεί είναι και το αρχικό βίντεο. Οι προγραμματιστές έχουν κάνει άψογη δουλειά, αν λάβουμε υπόψη ακόμα και τα low end μηχανήματα χωρίς 3D επιταχυντή ή φοβερούς επεξεργαστές. Μπορείτε να διαλέξετε να τρέξετε το παιχνίδι σε παράθυρο, με software rendering ή direct ή glide 3D. Τα γραφικά του είναι το λιγότερο εκπληκτικά με εκπληκτικούς χρωματισμούς και αποχρώσεις του καφέ, του πράσινου και άλλων συγγε-



Το αρχικό μενού.

νών χρωμάτων, δίνοντας τέλεια την αίσθηση του χώρου στον οποίο βρίσκεστε. Ο ήρωας είναι καλοσχεδιασμένος, ενώ σε περίπτωση που δεν έχετε κάρτα 3D, οι διαφορές ναι μεν είναι αισθητές, μα δεν θα σας ξενίσουν αρκετά. Η ταχύτητα πέφτει κάπως, αλλά τι να σας κάνου-



Αυτή είναι η Τζέιν στο πιο ντυμένο της.

με, πάρτε κι εσείς μία κάρτα 3D! Στον ήχο έχετε πολλές επιλογές. Αν διαθέτετε κάρτα ήχου όπως η Live, μπορείτε να ακούσετε έξοχα ηχητικά εφέ, αλλά σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση μη νομίσετε ότι χάνετε πολλά. Η μουσική επένδυση είναι απλώς φ-ο-β-ε-ρ-ή με την υπογραφή του γνωστού σε όλους (δεν ξέρω για αγαπητού αλλά γνωστού σίγουρα) Phil Collins. Θα μπορούσα να γράψω πολλά ακόμη, αλλά δυστυχώς ο χώρος δεν επαρκεί. Σας συνιστώ ανεπιφύλακτα πάντως, αν είστε οπαδός τόσο των platforms όσο και της φιλοσοφίας του Disney, να αποκτήσετε το παιχνίδι. Θα περάσετε πολύ καλά μαζί του, ευχάριστα και μαγικά. Οπως λέει σε κάποια στιγμή η Τζέιν: "Close your eyes, forget what you see and enjoy..." (μην πάει ο νου σας στο πονηρό!).

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Disney Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, 24MB RAM, 50MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, 2MB κάρτα γραφικών, 16-bit συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM, Win 9x

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

ΕΡΧΕΤΑΙ ΣΤΙΣ 29/10/99



ΦΟΡΕΣΕ ΤΗΝ ΠΑΝΟΠΛΙΑ ΣΟΥ...

ΔΩΡΟ

ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ
ΜΕΧΡΙ 25/10/99
ΤΟ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΟ
T-SHIRT
AGE OF KINGS
ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
ΜΕ ΤΗΝ ΕΙΔΙΚΗ ΕΝΔΕΙΞΗ



- Κυριάρχησε στους επόμενους αιώνες μετά την Πτώση της Ρώμης.
- Διάλεξε ανάμεσα σε 13 νέους πανίσχυρους πολιτισμούς που θα σε συναρπάσουν.
- Κατατρόπωσε τον εχθρό με νέους σχηματισμούς μάχης και τη νέα βελτιωμένη Τεχνητή Νοημοσύνη των μονάδων.
- Επικράτησε οικονομικά, όχι μόνο από τη συσσώρευση πλούτου, αλλά και με το Εμπόριο και τη Διπλωματία.
- Πολέμησε σε σενάρια που βασίζονται σε ιστορικές μάχες, με τον Μπαρμπαρόσα, τον Τζένγκις Χαν, την Ιωάννα της Λορένης, τον Ουίλλιαμ Ουάλας και τον Σαλαδίνο.

... ΚΑΙ ΓΙΝΕ Ο ΝΕΟΣ ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ!



ENSEMBLE STUDIOS

TEEN ESRB

msn Gaming ZONE

Microsoft

www.microsoft.com/games/age2

LEGO RACERS

Ημουνα νιος και γέρασα!

του Σωτήρη Μπέλλου

Ε, ρε πώς περνούν τα χρόνια! Αν κάποιος μου έλεγε, είκοσι χρόνια πριν, ότι τα αγαπημένα μου -τότε- περίεργα τουβλάκια θα έκαναν την εμφάνισή τους στο... ακόμα πιο περίεργο κουτί (τον υπολογιστή εννοώ), δεν υπήρχε περίπτωση -ούτε μία στο εκατομμύριο- να τον πίστευα. Βέβαια, τώρα που το σκέφτομαι, είκοσι χρόνια πριν δεν γνώριζα τι θα πει υπολογιστής και από την άλλη δεν μπορούσα ούτε καν να μιλήσω (όντας νεογνό!). Πόσο μάλλον να ανοίξω και κουβέντα μελλοντολογικής θεματολογίας.



Ενεργοποιώντας ένα είδος turbo. Ιιιι-χααααα!!!

Τι σας νοιάζουν, όμως, όλα αυτά εσάς; Αυτό που έχει σημασία είναι ότι τα Lego κάνουν για άλλη μία φορά την εμφάνισή τους στις οθόνες μας με το διασκεδαστικό Lego Racers!

Οπως υποδηλώνει και το όνομά του, το παιχνίδι αναφέρεται σε αγώνες δρόμου με μηχανοκίνητα. Αγώνες δρόμου; Χμμ... όχι, όχι, δεν πρόκειται για τους τυπικούς αγώνες δρόμου που ίσως έχετε συνηθίσει στο PC σας με τα turbo να σκεπάζουν κάθε άλλο ήχο στο δωμάτιο (εκτός ίσως από τη μαμά που ουρλιάζει να το χαμηλώσετε) και την αδρεναλίνη να εκκρίνεται σε κάθε επικίνδυνη στροφή. Γιατί; Τι γιατί, αφού οδηγοί και αυτοκίνητα είναι κατασκευασμένοι από ψηφιακά τουβλάκια, τα πασίγνωστα Lego!



Τρέχοντας σε κάτι που θυμίζει αρχαία Αίγυπτο. Μήπως πήρε το μάτι σας τη μούμια;

Τώρα θα αναρωτηθείτε κατά πόσο το Lego Racers αξίζει. Ενα μόνο έχω να γράψω: Οσο και οι αναμνήσεις από την παιδική σας ηλικία. Τι εννοώ;

Αν, για παράδειγμα, θυμάστε τον εαυτό σας ως μπόμπιρα να ασχολείται ασταμάτητα με τα πολύχρωμα τουβλάκια, κατασκευάζοντας από mini αυτοκίνητα έως και τεράστια κάστρα, τότε αγαπητοί μου το Lego Racers σας είναι απαραίτητο, αφού θα φρεσκάρει κάθε είδους προσχολική (και ίσως μεταγενέστερη) ανάμνησή σας. Στο ίδιο το παιχνίδι τώρα...

Τα πράγματα είναι απλά: Επιλέγετε ή κατασκευάζετε (αυτό έλειπε, για Lego μιλάμε άλλωστε) έναν οδηγό της αρέσκειάς σας και τρέχετε μέχρι ή να τελειώσετε τις εκάστοτε πίστες ή μέχρις ότου οι αναμνήσεις σάς πλημμυρίσουν σε βαθμό που να θυμηθείτε ακόμα και τον Γιωργάκη, εκείνο το θηριώδες και αποκρουστικό πλάσμα από τη δευτέρα δημοτικού που σας έπαιρνε το κολατσιό και σας τις έβρεχε κι από πάνω!



Λίγο πριν από την εκκίνηση, όλα τα Lego, οι οδηγοί εννοούσα..., είναι σε ετοιμότητα.

Μην περιμένετε πολύπλοκα controls, εντυπωσιακό βαθμό ελέγχου και άλλα τέτοια ρεαλιστικά. Τα πράγματα δεν θα μπορούσαν να είναι απλούστερα, καθώς το παιχνίδι απευθύνεται πρωτίστως στις σχολικές ηλικίες (ιδανικό για τον Καφούρο, δηλαδή). Βέβαια, κάτι τέτοιο δεν σημαίνει ότι δεν ενδείκνυται για τη διασκέδαση και των μεγαλυτέρων ή ότι δεν έχει προσεχτεί από τεχνικής πλευράς.

Τουναντίον μάλιστα. Οσον αφορά στο gameplay το Lego Racers είναι ένα από τα ιδανικά παραδείγματα ότι συχνά η απλότητα είναι το μόνο που χρειάζεται (για όλες τις ηλικίες), ενώ για τα τεχνικά χαρακτηριστικά μπορώ να σας πω ότι με άφησε απόλυτα ικανοποιημένο.

Σε μια 3dfx κάρτα το παιχνίδι έτρεχε σφαίρα, ενώ δεν έλειπαν οι διαφορετικές κάμερες-οπτικές που έχουμε συνηθίσει από άλλα racing games. Φυσικά, τα παραπάνω θα είναι τα τελευταία που θα προσέξετε, τη στιγμή που στις πίστες του Lego Racers γίνεται της μουρλής!

Θα συναντήσετε τρελούς οδηγούς που θα σας μπλοκάρουν το δρόμο με σκοπό, φυσικά, να τερματίσουν εκείνοι πρώτοι, περίεργες πίστες βγαλμένες δεν ξέρω κι εγώ από ποιανού τη φαντασία και ένα πανέμορφο καρτουνίστικο και πολύ αστείο περιβάλλον, το οποίο περιλαμβάνει μέχρι και φαντάσματα! Το μεγάλο γέλιο, όμως, θα το ρίξετε με τα power up: Αρπαγες που εκτοξεύονται στους ανυποψίαστους οδηγούς, ηλεκτρικές εκκενώσεις, μικρά κανόνια(!), περίεργα ενεργειακά πεδία, turbo και άλλα τέτοια τρελά.

Το Lego Racers εκτός των άλλων προσφέρει έναν πολύχρωμο και καλοσχεδιασμένο κόσμο (το παιχνίδι υποστηρίζει και 3dfx), άφθονο χιούμορ (οι "παλαβές" καταστάσεις είναι διάχυτες) και, πάνω από όλα, ένα απλό και διασκεδαστικό gameplay. Στηρίζεται, άλλωστε, στα χαρακτηριστικά που έκαναν τον πρώτο διδάξαντα του... εναλλακτικού racing gameplay να ξεχωρίσει (το Micromachines, φυσικά), γεγονός που εγγυάται ότι ο χρόνος που θα αφιερώσετε δεν θα πάει χαμένος. Αν δε κάποιος "μεγάλος" σας πει ότι αυτά είναι παιχνίδια για νήπια, τότε -εφόσον δεν είστε νήπιο!- προκαλέστε τον σε ένα split screen multiplayer, έτσι για να δούμε πώς θα δείχνει όταν έχει καταπιεί τη γλώσσα του!

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Lego Media
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, Pentium 166 MMX, 32MB RAM, 4MB PCI ή AGP Direct 3D κάρτα οθόνης, 4x CD-ROM, 16bit κάρτα ήχου, Direct X 6.1, 210MB στο σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 29, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 12.900 δρχ.


WAGE WAR
DO BATTLE
Για πρώτη φορά σε παιχνίδι
σε παιχνίδι μπορείτε να ελέγξετε ολόκληρη την εκστρατεία του Ναπολέοντα στην Ευρώπη, με δυνατότητα να διεξάγετε ο ίδιος τις τακτικές μάχες, όπου θεωρείτε ότι είναι απαραίτητο.
Το Wargamer: Napoleon 1813
συνδυάζει τη στρατηγική και την τακτική μάχη σε ένα παιχνίδι, προσφέροντας τη φρίκη της μάχης μαζί με την πνευματική απόλαυση της στρατηγικής διοίκησης. Με μάχη σε σειρές ή real time και προηγμένη τεχνητή νοημοσύνη που αναπαράγει με λεπτομέρεια τον τρόπο σκέψης των μεγάλων στρατηγών της εποχής, θα χρειαστείτε μυαλό, θάρρος, ηγετικές ικανότητες και λίγη τύχη για να οδηγήσετε τα στρατεύματά σας στη νίκη που ο ίδιος ο Ναπολέοντας δεν κατάφερε να επιτύχει.
empire INTERACTIVE
BEACON MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε.
ΓΡΑΜΜΟΥ 71
151 24-ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ.: 6143252-7, FAX: 6143251
www.beacon.gr
PC CD-ROM
Napoleon 1813
www.empirestrategy.com
Manage the entire European campaign
Control every move on the field of battle
Lock horns with strong-minded subordinates

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

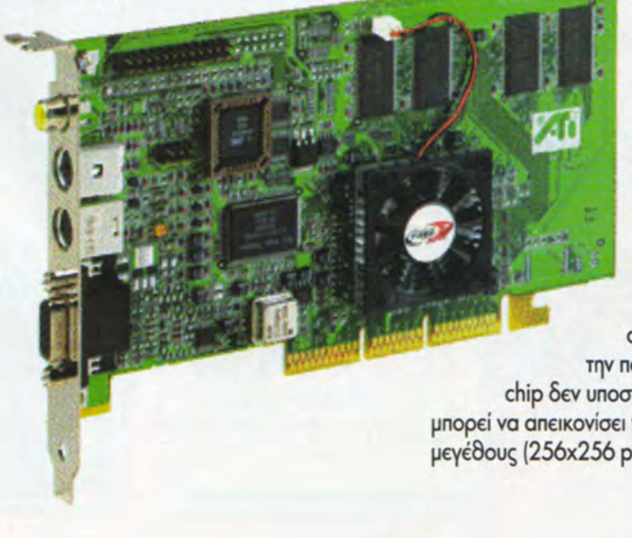
...ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ



Ο πόλεμος που έχει ξεσπάσει μεταξύ των κατασκευαστών καρτών γραφικών δεν έχει προηγούμενο. Αν και οι εταιρίες που έχουν επιβιώσει στο χώρο μετριούνται πλέον στα δάχτυλα του ενός χεριού, η καθεμία παράγει πληθώρα προϊόντων, ενώ στην ελληνική αγορά συνηθίζεται να προστίθενται στις λίστες του καταναλωτή και προϊόντα προηγούμενης γενιάς. Στο παρόν άρθρο "φιλτράραμε" και ξεχωρίσαμε μόνο εκείνες τις κάρτες γραφικών που αξίζουν πράγματι μια θέση στον υπολογιστή μας.

Η πιο συμφέρουσα κάρτα γραφικών από την Asus ανήκει στη σειρά V3800 (διαθέτει το chip nVidia Riva TNT2) και είναι το μοντέλο που περιλαμβάνει 16MB SDRAM, χωρίς κανένα επιπρόσθετο χαρακτηριστικό. Η τιμή της κάρτας φτάνει τις 47.000 δρχ. σε έκδοση retail. Η κάρτα της Asus, που βασίζεται στο chip nVidia Riva TNT2 Ultra, κοστίζει 85.500 δρχ. και συν τοις άλλοις περιλαμβάνει TV-out και Video-in για εκπομπή και λήψη τηλεοπτικού σήματος. Ολα τα υπόλοιπα μοντέλα είναι σημαντικά υπερκοστολογημένα, χωρίς κανέναν προφανή λόγο πέρα από την ύπαρξη 3D γυαλιών σε ορισμένα από αυτά (ούτως ή άλλως, μπορείτε να τα προμηθευτείτε αντί 11.500 δρχ.).

Η ATI βασίζει όλα τα προϊόντα της στο chip Rage 128 (με συχνότητα λειτουργίας 90MHz) που αποτελεί δική της κατασκευή και σε γενικές γραμμές είναι σχεδόν εφάμιλλο σε επιδόσεις με το Riva TNT της nVidia (αν και με 16-bit χρώμα που λειτουργούν τα περισσότερα παιχνίδια, μειονεκτεί σημαντικά). Είναι επίσης το μόνο chip που υποστηρίζει τις τεχνικές iDCT και motion compensation για ποιοτικότερη και ταχύτερη αναπαραγωγή DVD. Αριστη αγορά χαρακτηρίζεται το μοντέλο Rage Fury στην OEM έκδοσή του με 16MB SDRAM που στοιχίζει 23.000 δρχ. Με δυσανάλογα μεγαλύτερο κόστος, που αγγίζει τις 35.000 δρχ., αποκτάτε το ίδιο μοντέλο με την προσθήκη TV-out. Το κόστος των ίδιων καρτών με 32MB είναι υπερβολικό και μπαίνει στα "λημέρια" προϊόντων με σαφώς υψηλότερη απόδοση, οπότε δεν είναι δυνατό να προταθούν. Η "πολυκάρτα" All-in-Wonder 128 που διαθέτει TV-tuner και πολύ καλές δυνατότητες για capture κινούμενης εικόνας έχει αυτή τη στιγμή πολύ υψηλό κόστος, αλλά αναμένεται γενναία πτώση τιμής, η οποία έχει ήδη επιτευχθεί στην PCI έκδοσή της. Η ATI διαθέτει επίσης στην αγορά μία κάρτα βασισμένη στο παλαιότερο chip 3D Rage Pro με 8MB SDRAM, που κοστολογείται περί τις 12.500 δρχ. και αποτελεί πολύ καλή αγορά για το χρήστη που δεν χρειάζεται τις επιδόσεις των σύγχρονων καρτών.



Τα προϊόντα της 3dfx είναι πολύ γνωστά για τις επιδόσεις που διαθέτουν αλλά και την υποστήριξη που απολαμβάνουν από τους κατασκευαστές παιχνιδιών. Το νεότερο chip της εταιρίας ονομάζεται Voodoo3 και παράγεται σε τρεις εκδόσεις με διαφορετική συχνότητα λειτουργίας. Η κάρτα Voodoo3 2000 τρέχει στα 143MHz, η Voodoo3 3000 στα 166MHz και η Voodoo3 3500 στα 183MHz. Η μνήμη της εκάστοτε κάρτας τρέχει στη συχνότητα λειτουργίας του chip και ανέρχεται σε όλες τις περιπτώσεις σε 16MB SDRAM. Το RAMDAC τρέχει στα 300MHz στις κάρτες Voodoo3 2000 και Voodoo3 3000 και στα 350MHz στη Voodoo3 3500. Η τελευταία περιλαμβάνει επίσης ενσωματωμένο TV-tuner για τη θέαση τηλεοπτικών σταθμών. Τα μειονεκτήματα της αρχιτεκτονικής των προϊόντων της 3dfx θα γίνονται ολοένα πιο εμφανή με την πάροδο του χρόνου. Το chip δεν υποστηρίζει 32-bit χρώμα, μπορεί να απεικονίσει textures περιορισμένου μεγέθους (256x256 pixels, τη στιγμή που ο

ανταγωνισμός προσφέρει έως 2.048x2.048 pixels) και δεν διαθέτει υποστήριξη των κυριότερων χαρακτηριστικών του AGP bus. Ετσι, παρ' ότι οι κάρτες είναι ταχύτατες για τα σημερινά δεδομένα και λειτουργούν με το API Glide (εξασφαλίζει κορυφαίες επιδόσεις και ποιότητα στα παιχνίδια που το χρησιμοποιούν), μπορούν να αντιμετωπιστούν ως μία σχετικά προσωρινή λύση.

Ωστόσο, οι κάρτες της 3dfx προσφέρονται εδώ και λίγο καιρό σε πολύ δελεαστικές τιμές. Για του λόγου το αληθές, η Voodoo3 2000 κοστίζει περίπου 33.000 δρχ. στην έκδοση bulk και 37.000 δρχ. στη retail συσκευασία. Η Voodoo3 3000 δεν θα σας στοιχίσει πάνω από 47.000 δρχ. στην έκδοση bulk και 54.000 δρχ. στην έκδοση retail. Η Voodoo3 3500, τέλος, ζητά 90.000 δρχ. στην έκδοση bulk και 99.000 δρχ. στη retail έκδοσή της. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι ακόμα και το μοντέλο Voodoo3 2000 διαθέτει σε γενικές γραμμές αντίστοιχες επιδόσεις με τις κάρτες γραφικών που βασίζονται στο chip nVidia Riva TNT2.

Η Creative Labs έχει εισέλθει δυναμικά στο χώρο των καρτών γραφικών. Το παλαιό πλέον μοντέλο 3D Blaster Banshee (χρησιμοποιεί το chip 3dfx Voodoo Banshee που τρέχει στα 100MHz) μπορεί να το βρείτε σε bulk έκδοση με 16MB και περίπου 25.500 δρχ. Με περίπου 30.000 δρχ. θα βρείτε, εάν είστε τυχεροί, τη Riva TNT με 16MB - σε έκδοση bulk-, που ακόμα και σήμερα αποτελεί πολύ καλή αγορά, ιδιαίτερα σε αυτό το κόστος. Η διαφημιζόμενη ως TNT2 κάρτα με 16MB διαθέτει το chip Vanta αντί του TNT2 και κοστίζει 31.000 δρχ., οπότε προτιμήστε τη Riva TNT. Από τις ταχύτερες κάρτες γραφικών που μπορείτε να αποκτήσετε σήμερα, η Riva TNT2 Ultra της Creative με 32MB SDRAM ζητά περίπου 70.000 δρχ. και αποτελεί άριστη αγορά, εάν ενδιαφέρεστε για κορυφαίες επιδόσεις. Οι κάρτες της Creative που βασίζονται στο chip Savage4 της S3 έχουν σημειώσει σημαντική πτώση στις τιμές. Ετσι, μπορείτε να προμηθευτείτε την bulk έκδοση των 32MB με μόλις 23.500 δρχ. και τη retail έκδοση με 35.000 δρχ. Το Savage4 στις κάρτες της Creative λειτουργεί στα 110MHz (125MHz η μνήμη) και προσφέρει επιδόσεις ανώτερες -σε πολλούς τομείς- από το Riva TNT της nVidia. Επιπλέον, υποστηρίζει την τεχνική motion compensation για καλύτερη απόδοση MPEG2 (DVD).





ΟΙ ΚΑΤΟΧΟΙ PCI ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Ολες οι κάρτες που αναφέραμε στο παρόν άρθρο χρησιμοποιούν το AGP bus. Για τους κατόχους PCI συστημάτων τα πράγματα είναι αρκετά δύσκολα, αφού κανείς κατασκευαστής δεν παράγει πλέον σε μαζικές ποσότητες τέτοιες κάρτες, με αποτέλεσμα οι τιμές των προϊόντων του είδους να είναι αρκετά "τσιμπημένες". Είναι λοιπόν πολλές φορές προτιμότερο να καταφύγετε στην αγορά μιας νέας motherboard με τη σύγχρονη AGP κάρτα γραφικών παρά να αγοράσετε μία PCI κάρτα γραφικών για να "βολευτεί" στη δική σας motherboard. Εμείς ωστόσο, από την αναζήτηση που κάναμε στην αγορά, βρήκαμε μόνο τέσσερα μοντέλα που αξίζουν για το PCI bus: Την 3dfx Voodoo3 2000, που κοστίζει 41.000 δρχ., την Diamond Fusion (chip 3dfx Voodoo Banshee), με κόστος λίγο πάνω από 35.000 δρχ., την Diamond Viper V550 (chip nVidia Riva TNT) με κόστος 39.000 δρχ. και την ATI All-in-Wonder 128 (chip ATI Rage 128) με 59.000 δρχ. Από τα προαναφερθέντα μοντέλα, η κάρτα της 3dfx υπερτερεί σημαντικά σε ταχύτητα και θα πρέπει να είναι η πρώτη σας επιλογή. Από εκεί και πέρα, η Fusion ζητά τα λιγότερα χρήματα προσφέροντας ικανοποιητικές επιδόσεις σε συστήματα με αργούς επεξεργαστές, η Viper V550 διαθέτει και TV-out, ενώ η All-in-Wonder 128 διαθέτει ενσωματωμένο TV-tuner, πολύ καλές δυνατότητες για capture κινούμενης εικόνας και επιτάχυνση MPEG2 (DVD). Ολες οι κάρτες περιλαμβάνουν 16MB μνήμη, ενώ από πλευράς επιδόσεων η Viper V550 και η All-in-Wonder 128 είναι παραπλήσιες (η ATI υπερτερεί σε 32-bit χρώμα, ενώ η Diamond σε 16-bit), ενώ η Fusion υπολείπεται ελαφρά των ανταγωνιστών της.





NVIDIA RIVA TNT2/TNT2 ULTRA & VANTA

Η nVidia παράγει δύο διαφορετικές εκδόσεις του chip, την απλή και την Ultra. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια, για την απλή έκδοση προτείνεται συχνότητα 125MHz με ταχύτητα μνήμης 150MHz, ενώ για την Ultra 150MHz με ταχύτητα μνήμης 175MHz. Πολλοί κατασκευαστές ωστόσο "πουσάρουν" ηθελημένα την έκδοση Ultra στα προϊόντα τους, προσπαθώντας να αποκομίσουν υψηλότερες επιδόσεις. Ετσι, στο εξωτερικό έκαναν πριν από λίγο καιρό την εμφάνισή τους κάρτες που χρησιμοποιούσαν 175MHz ταχύτητα chip και 200MHz ταχύτητα μνήμης! Προβλήματα αξιοπιστίας δεν φαίνεται να υπάρχουν, καθώς οι επώνυμοι κατασκευαστές που καταφεύγουν σε αυτές τις μεθόδους κάνουν εκτεταμένο έλεγχο στα συγκεκριμένα προϊόντα, τα οποία φυσικά πωλούνται με μεγαλύτερο κόστος. Πρόσφατα, η nVidia πρόσθεσε ακόμη ένα μέλος στην οικογένεια TNT2, ονόματι Vanta. Το Vanta βασίζεται στον πυρήνα του TNT2, αλλά διαθέτει RAMDAC των 250MHz (έναντι 300MHz), υποστηρίζει έως 16MB μνήμη (έναντι 32MB) και λειτουργεί στη συχνότητα των 110MHz και 125MHz για τη μνήμη. Η βασικότερη διαφορά ωστόσο είναι ότι διαθέτει επικοινωνία με τη μνήμη στα 64-bit αντί των 128-bit του TNT2. Ολες αυτές οι μειώσεις, βέβαια, αποσκοπούν στην εξοικονόμηση κόστους και το αποτέλεσμα φαίνεται τόσο από πλευράς χρημάτων όσο και επιδόσεων στις κάρτες που το χρησιμοποιούν. Συγκεκριμένα, το Vanta των 110MHz, λόγω του διαύλου των 64-bit, προσφέρει συνολικά χαμηλότερες επιδόσεις από το Riva TNT των 90MHz -πόσο μάλλον από το Riva TNT2-, ιδιαίτερα σε μεγάλες αναλύσεις και υψηλό βάθος χρώματος. Προσοχή, λοιπόν, διότι πολλά ελληνικά καταστήματα ελάχιστα γνωρίζουν αυτή τη διαφορά και είναι πολύ πιθανό να σας "πασάρουν" το Vanta ως γνήσιο TNT2.



Η γνωστή Diamond, που πρόσφατα εξαγοράστηκε από την S3, διαθέτει πληθώρα καρτών με τα chips της nVidia. Στο χαμηλότερο κόστος βρίσκεται το chip Vanta (διαφημίζεται ως TNT2 με 16MB) με 32.000 δρχ., αλλά καλό θα είναι να το αποφύγετε, αφού δεν προσφέρει τις αναμενόμενες επιδόσεις. Η Viper V770 (nVidia Riva TNT2) με τα 32MB SDRAM κοστίζει 59.000 δρχ. στην OEM έκδοσή της και 62.500 δρχ. στη retail συσκευασία. Η Viper V770 Ultra (nVidia Riva TNT2 Ultra), από την άλλη, θα σας στοιχίσει 78.000 δρχ. στη retail έκδοσή της, αλλά θα απολαμβάνετε εκπληκτικές επιδόσεις. Διατίθεται επίσης η Viper V550 (nVidia Riva TNT) με TV-out και 16MB SDRAM στην τιμή των 41.000 δρχ. Η Stealth III S-540 βασίζεται στο chip Savage4 της S3, το οποίο στην προκειμένη περίπτωση λειτουργεί στα 125MHz (140MHz η μνήμη). Η τιμή της OEM έκδοσης των 16MB SDRAM ανέρχεται σε λιγότερο από 28.000 δρχ., ενώ εάν θέλετε 32MB, θα πληρώσετε 30.000 δρχ. για την OEM έκδοση και 35.000 δρχ. για τη retail.





3D Blaster Savage 4

Από τους υπόλοιπους κατασκευαστές ξεχωρίσαμε όχι περισσότερα από ένα μοντέλα. Η Gigabyte προσφέρει τη δική της εκδοχή με το chip nVidia Riva TNT2 που κοστίζει 65.000 δρχ., αλλά έρχεται σε retail συσκευασία και μπορεί να δουλέψει και σε 156MHz (υπάρχει jumper για αυτό το σκοπό επάνω στην κάρτα) με την ίδια συχνότητα για τη μνήμη.

Η Matrox διαθέτει το μοντέλο Millennium G400, που αξίζει μόνο στην έκδοση των 16MB SGRAM (η έκδοση των 32MB κρίνεται υπερβολική από άποψη κόστους) με κόστος 44.000 δρχ. Η κάρτα της Matrox χρησιμοποιεί το νέο chip G400 που κονταροχτυπιέται σε επιδόσεις με το TNT2, αλλά χάνει στα σημεία. Το G400 τρέχει στα 125MHz (η μνήμη τρέχει στην ίδια συχνότητα) και περιλαμβάνει προηγμένες τεχνικές όπως το bump mapping για ρεαλιστικότερη απόδοση των textures ενός τρισδιάστατου περιβάλλοντος.

Οσοι αναζητούν κάρτα γραφικών με πολύ λίγα χρήματα, τέλος, ενδέχεται να βρουν στην αγορά μία πολύ καλή πρόταση με 8MB SDRAM που χρησιμοποιεί το chip Savage3D της S3 (προγενέστερο του Savage4) με κόστος 15.000 δρχ., TV-out και motion compensation για την αναπαραγωγή DVD.

Bulk ή OEM: *Οι κάρτες που δεν έρχονται συσκευασμένες και άρα συνοδεύονται μόνο από drivers, συνήθως χωρίς εγχειρίδιο χρήσης.*

Retail: *Οι κάρτες που διαθέτουν κανονική συσκευασία, τα απαραίτητα εγχειρίδια και συνοδεύονται συνήθως από ένα ή περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια.*

Ολες οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.





ΠΙΟ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΔΕΙΧΝΕΙ ΜΟΝΟ Η ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ.



Ξέρετε γιατί το πιάσιμο αυτής της μπάλας μοιάζει τόσο επικίνδυνο; Γιατί αυτά τα τόσο αληθινά αγκάθια εκτυπώθηκαν με την πιο προηγμένη διαδικασία εκτύπωσης inkjet που υπάρχει. Την επαναστατική τεχνολογία ακριβείας PhotoREt της Hewlett-Packard, που επιτρέπει στους εκτυπωτές μας να τοποθετούν το απίστευτο νούμερο των 16 σταγόνων μελάνης πάνω σε κάθε μικροσκοπική κουκίδα. Το αποτέλεσμα είναι εκθαμβωτική φωτογραφική ποιότητα, χωρίς συμβιβασμούς στην ταχύτητα. Έτσι, όσο και αν βιάζεστε, μπορείτε πάντα να έχετε εξαιρετικές φωτογραφικές εικόνες....που είναι τόσο πραγματικές, όσο η ίδια η ζωή!

HP DESKJET PRINTERS
with HP PhotoREt

HEWLETT® PACKARD

Expanding Possibilities

Άνθρωποι που ταξιδεύουν συχνά και μετακινούνται συνεχώς έχοντας ταυτόχρονα ανάγκη επικοινωνίας είτε για επαγγελματικούς είτε για προσωπικούς λόγους, άλλοι που κατοικούν ή ταξιδεύουν συχνά σε τόπους που δεν διαθέτουν επαρκείς ασύρματες τηλεπικοινωνίες και όπου τα συνηθισμένα κινητά τηλέφωνα δεν λειτουργούν, πολλοί που αντιμετωπίζουν διάφορα προβλήματα με τις ασυμβατότητες μεταξύ των διάφορων συστημάτων, ανώτερα στελέχη επιχειρήσεων και κρατικοί αξιωματούχοι, όλοι αυτοί είχαν εντοπίσει το πρόβλημα, αλλά μέχρι πριν από λίγους μήνες η λύση του δεν φαινόταν στον ορίζοντα.

Πιο συγκεκριμένα:

✔ Υπολογίζεται ότι μόνο το 60% των κατοικημένων περιοχών του πλανήτη θα έχουν ως το 2000 πρόσβαση σε κάποιο επίγειο σύστημα κινητής τηλεφωνία (γεωγραφικά, όμως, το ποσοστό αυτό θα αντιστοιχεί μόλις στο 1/5 της Γης).

✔ Επικρατεί ασυμβατότητα μεταξύ των κυψελοειδών συστημάτων ανά τον κόσμο (GSM, AMPS, PCD, DCS-1800 κ.λπ.).

✔ Ακόμη και μέσα σε κατοικημένες περιοχές το σήμα είναι χαμηλό, γεγονός που καθιστά την επικοινωνία σχεδόν αδύνατη.

Σήμερα όμως, στην κοινωνία της πληροφορίας, κάτι φαίνεται πως αρχίζει να αλλάζει. Λίγες εβδομάδες πριν από την έναρξη της τρίτης χιλιετίας, το πρώτο παγκόσμιο δορυφορικό σύστημα κινητής τηλεφωνίας είναι γεγονός, ενώ σύντομα αναμένεται να ακολουθήσουν άλλα δύο. Η λύση που δόθηκε και έχει ήδη λειτουργήσει ακούει στο όνομα Iridium, ένα δορυφορικό σύστημα κινητής τηλεφωνίας που, σε συνδυασμό με το λεγόμενο δορυφορικό κινητό τηλέφωνο, προσφέρει νέα διάσταση στην ασύρματη επικοινωνία, αποδεσμεύεται από τα καλώδια και δεν επηρεάζεται από περιβαλλοντικές συνθήκες και γεωγραφικά πλάτη. Παρ' όλα τα προβλήματα (οικονομικής φύσεως, κυρίως εξαιτίας κακής διαχείρισης, που όλοι ελπίζουμε να ξεπεραστούν), το Iridium αναμένεται να ανοίξει νέους τεχνολογικούς δρόμους, προσφέροντας υπηρεσίες που μόλις πριν από λίγα χρόνια συναντούσαμε μόνο σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας.

IRIDIUM

Το Iridium αποτελεί το πρώτο και προς το παρόν μεγαλύτερο παγκόσμιο δορυφορικό σύστημα κινητής τηλεφωνίας. Εδώ και λίγους μήνες βρίσκεται σε πλήρη λειτουργία και στη χώρα μας, με αποτέλεσμα όλος ο κόσμος να μπορεί πλέον να απολαμβάνει τα πλεονεκτήματα των υπηρεσιών της τηλεφωνίας, της τηλεειδοποίησης, της μετάδοσης στοιχείων και fax, καθώς και την ενσωμάτωση του δικτύου GSM και άλλων επίγει-

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕΣΩ ΔΟΡΥΦΟΡΟΥ ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ;



Η πανάρχαια ανάγκη για επικοινωνία μεταξύ ανθρώπων από κάθε γωνιά του πλανήτη οδήγησε πρόσφατα στη δημιουργία και την ανάπτυξη ενός από τα πιο πρωτοποριακά έργα στην ιστορία των τηλεπικοινωνιών: τη δορυφορική τηλεφωνία.

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

TELESTET IRIDIUM - ΕΘΝΙΚΕΣ ΕΞΕΡΧΟΜΕΝΕΣ ΚΛΗΣΕΙΣ

	ΧΩΡΑ ΖΩΝΗΣ Α'	ΧΩΡΑ ΖΩΝΗΣ Β'	ΧΩΡΑ ΖΩΝΗΣ Γ'	ΧΩΡΑ ΖΩΝΗΣ Δ'	ΧΩΡΑ ΖΩΝΗΣ Ε'
Δρχ./10''	194	176	225	147	194

Ο πίνακας αφορά στις κλήσεις που ξεκινούν και καταλήγουν εντός των γεωγραφικών ορίων μίας χώρας στην αντίστοιχη ζώνη.

TELESTET IRIDIUM - ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΕΞΕΡΧΟΜΕΝΕΣ ΚΛΗΣΕΙΣ

ΑΠΟ/ΠΡΟΣ	ΧΩΡΑ ΖΩΝΗΣ Α'	ΧΩΡΑ ΖΩΝΗΣ Β', Γ', Δ', Ε'	ΠΡΟΘΕΜΑ+8816	ΠΡΟΘΕΜΑ+8817	INMARSAT
Χώρα Ζώνης Α'	194	237	160	222	449
ΧΩΡΑ ΖΩΝΗΣ Β', Γ', Δ', Ε'	237	237	160	222	449

TELESTET IRIDIUM - ΕΙΣΕΡΧΟΜΕΝΕΣ ΚΛΗΣΕΙΣ

Συνδρομητής Telestet που πραγματοποιεί χρήση του δικτύου Iridium δέχεται κλήση ή καλεί τον Προηγμένο Προσωπικό/Επαγγελματικό Τηλεφωνητή.	Ο καλούμενος πληρώνει τέλη διεθνών συνδιαλέξεων ΟΤΕ προς Iridium + 150% του κόστους εθνικών κλήσεων του αντίστοιχου οικονομικού πακέτου της Telestet.	Ο καλών το συνδρομητή Telestet που κάνει χρήση του δικτύου Iridium πληρώνει τα ισχύοντα τέλη συνδιαλέξεων προς συνδρομητή Telestet.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

1) Οι τιμές των πινάκων είναι ενδεικτικές και έχουν υπολογιστεί με βάση την ισοτιμία 1 δολάριο ΗΠΑ=310 δρχ. Σύμφωνα με σχετική οδηγία του οργανισμού GSM MoU, οι τελικές τιμές χρέωσης υπολογίζονται με βάση την ισοτιμία δολαρίου ΗΠΑ - δραχμής στις 23 του προηγούμενου μήνα από αυτόν που πραγματοποιήθηκαν οι αντίστοιχες κλήσεις.

2) Στις περιπτώσεις που ο συνδρομητής κάνει χρήση δικτύου GSM και όχι του δικτύου Iridium, ισχύουν οι συνήθεις χρεώσεις περιαγωγής (roaming) για κλήσεις προς και από δίκτυο GSM.

3) Ολες οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

ΖΩΝΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ IRIDIUM

Ζώνη Α: Γροιλανδία, ευρωπαϊκές χώρες, Ισραήλ κ.ά.
Ζώνη Β: Αυστραλία, ΗΠΑ, Ιαπωνία, Καναδάς, Νέα Ζηλανδία, Ταϊβάν, Τζαμάικα κ.ά.
Ζώνη Γ: Αφρικανικές χώρες, Σιγκαπούρη, Τουρκία κ.ά.
Ζώνη Δ: Κίνα
Ζώνη Ε: Λιβύη, νοτιοαμερικανικές χώρες, Ρωσία, Σαουδική Αραβία, Φιλιππίνες κ.ά.

ων κυψελοειδών δικτύων σε παγκόσμια κλίμακα με τη χρήση μόνο ενός κινητού τηλεφώνου. Η ιδέα του Iridium προήλθε από την ομάδα των μηχανικών του ομίλου Motorola Satellite Communications το 1987, ενώ για την υλοποίηση αυτού του πράγματι μεγαλόπνοου σχεδίου εξετάστηκαν πολλές εναλλακτικές λύσεις, για την υποστήριξη του πρώτου παγκόσμιου δικτύου κυψελοειδών τηλεπικοινωνιών. Εναν χρόνο αργότερα, η καταλληλότερη επιλογή φάνηκε πως ήταν η χρησιμοποίηση ενός συμπλέγματος δορυφόρων χαμηλής τροχιάς, που θα μπορούσαν να καλύπτουν ολόκληρη την επιφάνεια της Γης. Ετσι, το 1991 ιδρύθηκε η Iridium LCC, η εταιρία που μέχρι και σήμερα είναι υπεύθυνη για την εγκατάσταση και τη λειτουργία του συγκεκριμένου συστήματος. Το Iridium βασίζεται σε 66 δορυφόρους κατασκευής Motorola, οι οποίοι βρίσκονται σε χαμηλή τροχιά, μόλις 780 χλμ. πάνω από τη θάλασσα, είναι χωρισμένοι σε έντεκα ομάδες και ακολουθούν έξι διαφορετικές τροχιές με κλίση 86,4 μοίρες, ώστε να καλύπτεται ολόκληρος ο πλανήτης. Σε τροχιά βρίσκονται επιπλέον έξι εφε-

ΤΟ IRIDIUM ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

Δορυφόροι σε χρήση	66
Δορυφόροι εφεδρικοί	6
Βάρος δορυφόρου	700 κιλά
Διάρκεια ζωής δορυφόρου	5-8 χρόνια
Υψος τροχιάς	780 χλμ.
Κλίση τροχιάς	86,4 μοίρες
Κατευθυνόμενες δέσμες	48 ανά δορυφόρο
Συχν. ζεύξης τηλ. υπηρεσιών	1.616-1.626,5MHz (L-Band)
Συχν. ζεύξης μεταξύ δορυφόρων	23,18-23,38GHz (Ka-Band)
Συχν. επικοιν. με επίγειους σταθμούς	19,4-19,6GHz downlink (Ka-Band) / 29,1-29,3GHz uplink (Ka-Band)
Επίγεια digital switches	Siemens GSM-D900
Ρυθμός μετάδοσης δεδομένων	2,4Kbps

δρικοί δορυφόροι, που αποσκοπούν στην κάλυψη τυχόν απρόβλεπτων βλαβών και η διάρκεια ζωής τους κυμαίνεται μεταξύ 5-8 χρόνια. Καθένας ζυγίζει περίπου 689 κιλά και έχει 48 κατευθυνόμενες δέσμες, ενώ όλοι είναι ηλεκτρονικά συνδεδεμένοι μεταξύ τους, εξασφαλίζοντας τη συνεχή κάλυψη σε όλη τη Γη. Το σύστημα συμπληρώνεται από 12 επίγειους σταθμούς μεταγωγής του σήματος (διόδους), που ουσιαστικά είναι αυτοί που επιτρέπουν στους χρήστες του δικτύου την περιαγωγή με τα κυψελοειδή δίκτυα αλλά και την επικοινωνία μεταξύ των τηλεφώνων Iridium και οποιουδήποτε άλλου τηλεφώνου. Είναι αξιοσημείωτο ότι ο ένας από τους επίγειους σταθμούς χρησιμοποιείται αποκλειστικά από την κυβέρνηση των ΗΠΑ, για λόγους ασφαλείας. Αξίζει να τονιστεί πως στις αστικές περιοχές το τηλέφωνο Iridium θα χρησιμοποιεί την υπάρχουσα υποδομή, ενώ σε περιοχές με ανύπαρκτη ή ανεπαρκή υποδομή οι κλήσεις θα μεταβιβάζονται καταρχήν χειροκίνητα αλλά στο μέλλον αυτόματα στο δορυφορικό δίκτυο. Τα πλεονεκτήματα του Iridium έχουν ήδη γίνει εμφανή, και τα κυριότερα από αυτά είναι τα ακόλουθα:

ΟΙ ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΤΟΥ IRIDIUM

KYOCERA MULTIMODE		
Iridium-ready	GSM κινητό	Με έξτρα δορυφορική μονάδα
Διαστάσεις	41x130x22 χιλ.	57x146x63 χιλ.
Βάρος	100 gr	400 gr
Χρόνος συνεχούς ομιλίας	Μέχρι 2 ώρες	Περίπου 100 λεπτά
Χρόνος συνεχούς αναμονής	70 - 160 ώρες	Εως 24 ώρες
Ισχύς	0.645 W (μ.ό.)	0.64 W (μ.ό.)
Ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων	9.600 bps	2.400 bps (από το 1999)
Οθόνη	LCD 64x112 pixels	

KYOCERA SATELLITE ONLY	
Διαστάσεις	57x146x48 χιλ.
Βάρος	400 gr
Χρόνος συνεχούς ομιλίας	Περίπου 100 λεπτά
Χρόνος συνεχούς αναμονής	Περίπου 24 ώρες
Ισχύς	0,64 W (μ.ό.)
Ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων	2.400 bps (από το 1999)
Οθόνη	LCD 64x112 pixels



MOTOROLA DUAL MODE	
Διαστάσεις	62x146x68 χιλ.
Βάρος	380 gr ή 432 gr
Χρόνος συνεχούς ομιλίας	Μέχρι 2 ώρες (4-5.5 με έξτρα μπαταρία)
Χρόνος συνεχούς αναμονής	Μέχρι 24 ώρες (48 με έξτρα μπαταρία)
Ισχύς	0.645 W (μ.ό.)
Ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων	2.400 bps (από το 1999)
Οθόνη	4 σειρές x 16 χαρακτήρες



KYOCERA-MOTOROLA PAGERS	
Διαστάσεις	77x72.3x22.5 χιλ.
Βάρος	118 gr
Διάρκεια ζωής μπαταρίας	Περίπου 30 ημέρες (με 1.5 V AA αλκαλικές μπαταρίες)
Μνήμη RAM	128 KB



- Επικοινωνία από και προς περιοχές με ανύπαρκτη κάλυψη μέσω κινητής τηλεφωνίας, με πολύ καθαρό σήμα και καλή ποιότητα φωνής, χωρίς καθυστέρηση.
- Περιαγωγή (roaming) και συστημάτων ασύμβατων μεταξύ τους.
- Διατήρηση ενός και μοναδικού αριθμού σε όλο τον κόσμο.
- Λήψη ενός λογαριασμού (σε δραχμές).
- Τηλεειδοποίηση (μόνη της ή σε συνδυασμό με τις άλλες υπηρεσίες του Iridium) με τη χρήση ειδικού βομβητή (pager), ακόμη και όταν το κινητό τηλέφωνο είναι απενεργοποιημένο.
- Κλήσεις παγκοσμίως από καρτοτηλέφωνα (χρήση εκάστοτε καρτοτηλεφώνου από οποιαδήποτε χώρα, απλά με την πληκτρολόγηση ενός κωδικού και την εισαγωγή του αριθμού τηλεφώνου Iridium).
- Ολες οι συμβατικές υπηρεσίες των κινητών τηλεφώνων σε προηγμένη μορφή (φωνητικό ταχυδρομείο, προώθηση, αναμονή και φραγή κλήσεων, υπηρεσία επείγουσας κλήσης 112, υπηρεσία μηνυμάτων και τηλεσυνομιλία από έως και 6 άτομα ταυτόχρονα.

ΟΙ ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΤΟΥ IRIDIUM

Κατασκευάστριες εταιρίες των κινητών τηλεφώνων Iridium είναι η Motorola και η Kyocera, οι δε συσκευές είναι συμβατές με τα συστήματα επίγειας τηλεφωνίας GSM 900 και CDMA/AMPS/N-AMPS 800, περιέχουν τη γνωστή κάρτα SIM (Subscriber Identity Module), που είναι όμοια με εκείνη που χρησιμοποιούν σήμερα τα συνηθισμένα κινητά τηλέφωνα, ζυγίζουν γύρω στα 450γρ. και διατίθενται σε δύο τύπους:

- Απλής χρήσης (Single mode), που προσφέρει υπηρεσίες μόνο για το δορυφορικό δίκτυο.
- Διπλής χρήσης (Dual mode), που συνδυάζει το δορυφορικό δίκτυο με τα ήδη υπάρχοντα επίγεια κυψελοειδή συστήματα GSM, με προτεραιότητα στην παγκόσμια περιαγωγή (δηλαδή στα δίκτυα GSM).

Οι συσκευές αυτές κοστίζουν σήμερα στην Ελλάδα περίπου 700.000 δραχμές.

Το σύστημα τηλεειδοποίησης του Iridium λειτουργεί μέσω ενός βομβητή και παρέχει την παγκόσμια υπηρεσία περιαγωγής σε μια μικρή συσκευή λήψης προσωπικών μηνυμάτων. Ο βομβητής μπορεί να λάβει αλφαριθμητικά μηνύματα (με γράμματα και αριθμούς), μεγέθους μέχρι 80 χαρακτήρες, ενώ επιπλέον διαθέτει αρκετά μεγάλη οθόνη, υποστηρίζει πολλούς διεθνείς χαρακτήρες, ώστε να είναι συμβατός με πολλά αλφάβητα, και μπορεί να λειτουργήσει επί έναν ολόκληρο μήνα μόνο με μία μπαταρία τύπου AA.

GLOBALSTAR

Το GlobalStar δημιουργήθηκε από τη συνεργασία των εταιριών Loral, Qualcomm, Airtouch από την Αμερική, Vodafone, France Telecom, Alcatel,

Finmecanica από την Ευρώπη και Dacom/Hyundai από την Κορέα. Η ιδέα για ένα παρόμοιο σύστημα ξεκίνησε το 1980. Ηδη το 1986 ανακοινώθηκαν τα πρώτα σχέδια και έγιναν οι πρώτες επενδύσεις, ενώ οι τελικές κινήσεις πραγματοποιήθηκαν τον Μάρτιο του 1994. Μέχρι σήμερα η συνολική επένδυση έχει ξεπεράσει τα 3 δισεκατομμύρια δολάρια, ενώ το σύστημα αναμένεται να τεθεί σε πλήρη λειτουργία το 2000. Το GlobalStar βασίζεται στη λειτουργία 52 δορυφόρων κατασκευής Space Systems/Loral, που θα κινούνται σε χαμηλή τροχιά με κλίση 52 μοιρών, 1.410 χιλιόμετρα πάνω από την επιφάνεια της θάλασσας. Οι δορυφόροι ζυγίζουν περίπου 450 κιλά ο καθένας και θα μπορούν να καλύπτουν τηλεπικοινωνιακά το 100% της επιφάνειας της Γης. Οι συσκευές που θα παρέχει το GlobalStar, κατασκευής Qualcomm, θα μπορούν να είναι τριπλής χρήσης, δηλαδή θα επιτρέπεται στο χρήστη να προσαρμόζεται είτε σε αναλογικό είτε σε ψηφιακό κυψελοειδές δίκτυο, καθώς και στο δορυφορικό δίκτυο του GlobalStar κάθε φορά που η πρόσβαση με κάποιο επίγειο σύστημα δεν θα είναι εφικτή. Το GlobalStar έχει προβλέψει επίσης την ύπαρξη του συστήματος των "εναλλακτικών δορυφόρων" (path diversity), έτσι ώστε, αν το σήμα κάποιου δορυφόρου διακοπεί για οποιονδήποτε λόγο, κάποιος άλλος δορυφόρος το λαμβάνει αυτόματα, χωρίς καμία καθυστέρηση και κανένα κενό στη συνομιλία των συνδρομητών. Το σύστημα που χρησιμοποιούν οι δορυφόροι του GlobalStar για να πετύχουν αυτή τη λειτουργία ονομάζεται Soft Hand-off και μπορεί να μεταδίδει σταδιακά τα δεδομένα μιας κλήσης από τον έναν δορυφόρο στον άλλο, με συνέπεια τη μείωση του κινδύνου διακοπής της.

ICO

Η Cosmote με τη θυγατρική εταιρία OTEsat, που ιδρύθηκε το 1996 με σκοπό την ανάπτυξη, την εκμετάλλευση, τη διαχείριση και την παροχή δορυφορικών υπηρεσιών και κινητών τηλεφώνων στην Ελλάδα και το εξωτερικό, αναμένεται να μπει ενεργά στο "δορυφορικό παιχνίδι" στα τέλη του 2000, με το δορυφορικό σύστημα κινητής τηλεφωνίας ICO. Οι γνωστές αδυναμίες των επίγειων συστημάτων κινητής τηλεφωνίας οδήγησαν τον οργανισμό Inmarsat να ξεκινήσει το Project 21 (P-21), ένα πρόγραμμα που προέβλεπε την ανάπτυξη ενός δορυφορικού συστήματος κινητής τηλεφωνίας με τη χρήση γεωστατικών δορυφόρων (τους χρησιμοποιεί ο Inmarsat για την παροχή τηλεπικοινωνιακών υπηρεσιών σε πλοία, αεροσκάφη και κινητά τηλέφωνα ξηράς). Μετά τα θετικά αποτελέσματα σειράς μελετών και ερευνών αγοράς σε παγκόσμια βάση, ώστε να εξακριβωθούν οι απαιτήσεις και οι προσδοκίες των χρηστών από ένα δορυφορικό σύστημα κινητών προσωπικών επικοινωνιών, ιδρύθηκε η εταιρία ICO, με σκοπό να φέρει σε πέρας και να λειτουργήσει το P-21. Ο ΟΤΕ υπήρξε από τα ιδρυτικά στελέχη του Inmarsat και ήταν ένας από τους αρχικούς μετόχους της ICO, με κεφάλαιο επένδυσης 135 εκατομμύρια δολάρια, ποσοστό 6,3% επί του συνόλου των μετοχών. Το σύστημα ICO θα αποτελείται από 12 γεωστατικούς δορυφόρους (οι 2 είναι εφεδρικοί), μέσου όρου ζωής 12 χρόνια και βάρους 260 κιλά ο καθένας, κατασκευής Hughes Space και Communications International, που θα βρίσκονται σε τροχιά σε ύψος 10.390 χιλιόμετρα πάνω από τη Γη και θα διατάσσονται σε δύο ομάδες από πέντε δορυφόρους σε δύο επίπεδα, με γωνία 45° προς τον Ισημερινό, ώστε να εξασφαλίζεται η παγκόσμια κάλυψη. Οι συσκευές που θα χρησιμοποιηθούν από την ICO δεν έχουν κυκλοφορήσει ακόμη στην αγορά, είναι βέβαιο όμως πως θα μοιάζουν στα σημερινά κινητά τηλέφωνα και θα λειτουργούν με σύστημα διπλής χρήσης (dual mode), ενώ η επικοινωνία θα είναι δυνατή ακόμη και από σταθερά και δημόσια τηλέφωνα (καρτοτηλέφωνα).

INTERNET SITES

Cosmote: www.cosmote.gr
Ericsson: www.ericsson.com
GlobalStar: www.globalstar.com
ICO: www.ico.com
Iridium: www.iridium.com
Kyocera: www.kyocera.com
Motorola: www.motorola.com
Panafon: www.panafon.gr
Qualcomm: www.qualcomm.com
Stet Hellas: www.telestet.gr
Telital: www.telital.com

ΑΒΕΒΑΙΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΟΥ IRIDIUM;

Εντούτοις τα πιο πρόσφατα νέα από το μέτωπο του Iridium δεν είναι και πολύ ευχάριστα, αφού το τελευταίο αντιμετωπίζει σοβαρά οικονομικά προβλήματα εξαιτίας του περιορισμένου αριθμού συνδρομητών, των χρεών της εταιρίας καθώς και ορισμένων προβλημάτων που είχαν εμφανιστεί αρχικά με τις πρώτες δορυφορικές συσκευές. Η αρχική αισιοδοξία από τη σχεδίαση και την ανάπτυξη του Iridium μετατράπηκε σύντομα σε έντονο προβληματισμό, καθώς η εταιρία δεν πέτυχε στις αρχικές εκτιμήσεις της όσον αφορά τόσο στον αριθμό των συνδρομητών όσο και στο ρυθμό αύξησης των εσόδων. Στις αρχές του φθινοπώρου, μάλιστα, οι εταιρίες που συμμετέχουν στην εταιρία δορυφορικής τηλεφωνίας Iridium World Communications προσέλαβαν στελέχη μεγάλης επενδυτικής τράπεζας ως συμβούλους για το διακανονισμό των χρεών της, ενώ μόνο κατά το α' εξάμηνο του 1999 η αξία της μετοχής της στη Wall Street μειώθηκε από $50 σε $10. Το Iridium αντιμετωπίζει σήμερα σοβαρά οικονομικά προβλήματα εξαιτίας του περιορισμένου αριθμού συνδρομητών, έτσι πρόσφατα ανακοίνωσε περικοπή των τιμών των υπηρεσιών που προσφέρει, σε ποσοστό που φτάνει και το 65%. Παράλληλα ενίσχυσε τις δραστηριότητες του τμήματος Marketing της εταιρίας. PC



SATCOM TELEMATIC SERVICES

Πρωτοποριακές υπηρεσίες για τα ελληνικά δεδομένα προσφέρει εδώ και λίγο καιρό ο όμιλος εταιριών "Γερμανός", αξιοποιώντας τόσο την κινητή τηλεφωνία όσο και τη δορυφορική τεχνολογία.

Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για το πακέτο Satcom Telematic Services, στο οποίο αποκτάτε πρόσβαση μέσω του κινητού τηλεφώνου σας, και περιλαμβάνει τις ακόλουθες υπηρεσίες:

- **Satcom Security (αντικλεπτική προστασία για σπίτι, σκάφος και αυτοκίνητο)**
- **Satcom Help (παροχή ιατρικών συμβουλών υψηλού επιπέδου)**
- **Satcom Fleet (διαχείριση στόλου οχημάτων)**
- **Satcom Guide (οδική πλοήγηση στην Ελλάδα και το εξωτερικό)**
- **Satcom Today (παροχή ενημέρωσης για οτιδήποτε συμβαίνει στον κόσμο)**
- **Satcom Access (κρατήσεις θέσεων σε θέατρα, κινηματογράφους, πτήσεις, εστιατόρια κ.λπ.).**

Οι τρεις πρώτες υπηρεσίες έχουν τεθεί ήδη σε εφαρμογή, ενώ σε σύντομο χρονικό διάστημα θα ξεκινήσει η παροχή και των υπόλοιπων.



USER POWER

Με τους σκληρούς δίσκους του αντιμετώπισε πρόβλημα ο αναγνώστης μας, την επιστολή του οποίου δημοσιεύουμε αυτόν το μήνα. Πέρα, βέβαια, από τον καθαρά τεχνικό χαρακτήρα του θέματος που πραγματεύεται, θίγει ορισμένα ζητήματα που αφορούν στα "μαγαζιά της γειτονιάς", τα οποία νομίζω πως αξίζει να σχολιάσουμε.

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ... ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Ας δούμε τι γράφει ο επιστολογράφος μας (τα στοιχεία του βρίσκονται στη διάθεση του περιοδικού):

"Αγαπητό 'PC Master',

Αφορμή για το γράμμα είναι η ιστορία της αναγνώστριας Ειρήνης Πετροπούλου, η οποία 'κάτι μου θύμισε'... Ας αρχίσω, λοιπόν.

Πριν από λίγο -σχετικά- καιρό, είχα μαζέψει χρήματα ώστε να αγοράσω ένα νέο, μεγαλύτερο σκληρό (Seagate 4,3GB). Πάω, λοιπόν, σε ένα κατάστημα που βρίσκεται κοντά μου και παρέδωσα τον Η/Υ μου στα 'έμπιστα χέρια του τεχνικού'. Του είπα ποιο σκληρό ήθελα και ότι ήθελα ακόμα να κρατήσω τον παλιό σκληρό (Quantum 1,2GB). Δηλαδή ο παλιός θα λεγόταν C και ο νέος D. Το CD-ROM θα ήταν το E. Τον άφησα λοιπόν στο κατάστημα, πιστεύοντας πως είχα κάνει μια καλή επένδυση...

Οταν πήγα και πήρα τον υπολογιστή πίσω, με διαβεβαίωσαν πως όλα ήταν εντάξει. Ετσι, πήγα σπίτι και άρχισα να τον χρησιμοποιώ, ώσπου πρόσεξα πως δεν υπήρχαν δύο σκληροί (δηλαδή ο C 1,2GB και ο D 4,3GB), αλλά ένας, ο καινούριος, χωρισμένος για την ακρίβεια.

Ετσι πήρα τηλέφωνο στο κατάστημα όπου είχα πάει τον Η/Υ μου λέγοντας ακριβώς το πρόβλημά μου. Απάντηση; Τα Windows 95, λέει, ήταν παλιά version, με αποτέλεσμα να μου γράφει 1,99GB εάν ήταν πάνω από 2GB η χωρητικότητα του HD.

Εμεινα ήσυχος, λοιπόν, ώσπου πρόσεξα ότι εφόσον ο C ήταν 1,2GB, δεν θα έπρεπε να μου γράφει ότι είναι 1,99. Εκτός αυτού, μόλις έβαλα ένα πρόγραμμα (136MB ακριβώς!) στον D των 4,3GB, ο ελεύθερος χώρος από 1,99 έγινε 1,16, χωρίς να έχω φορτώσει άλλο πρόγραμμα στον D πιο πριν! Αν ήταν όντως 4,3GB, θα συνέβαινε αυτό; (Εγινε και επιβεβαίωση από έναν ειδικευμένο φίλο μου, ο οποίος φοβήθηκε παρ' όλα αυτά να ανοίξει το κουτί του υπολογιστή - πόσο μάλλον εγώ ο λιγότερο ειδικευμένος!)

Τελικό αποτέλεσμα; Ο παλιός σκληρός αχρηστευμένος, αφού δεν είχε δηλωθεί, και ο καινούριος χωρισμένος στα δύο, πράγμα καθόλου επιθυμητό!

Πάντως, το φταίξιμο είναι δικό μου. Εχω προηγούμενες δυσάρεστες εμπειρίες με το κατάστημα (τουλάχιστον στον τομέα των υπολογιστών) και μάλιστα την έχω πάθει μια-δυο φορές με τον ίδιο σχεδόν τρόπο. Ομως, το μαγαζί είναι δίπλα στο σπίτι μου και υποτίθεται ότι τους ξέρω και με ξέρουν. Αυτά με αποτρέπουν από το να πάω σε άλλο κατάστημα.

Γι' αυτό μην επαναπαύεστε... Ακόμα και ένα κατάστημα στο οποίο πηγαίνετε χρόνια μπορεί να σας κρύβει εκπλήξεις - και μάλιστα δυσάρεστες! Δεύτερον, μην επηρεάζεστε από την απόσταση του καταστήματος από το σπίτι σας (εκτός και αν δεν έχετε αυτοκίνητο, οπότε...) και ***το κυριότερο: κρατάτε ΟΛΕΣ τις αποδείξεις και ΟΛΑ τα χαρτιά από οποιεσδήποτε 'επεμβάσεις' έγιναν στον υπολογιστή σας από οποιονδήποτε τεχνικό.*** *Οσο για μένα... το πάθημα, μάθημα...*

ΥΓ. 1: Συγνώμη για το μέγεθος του γράμματος, αλλά πήγα να σκάσω!

ΥΓ. 2: Αν βρω ποτέ την απόδειξη, μπορώ να κάνω τίποτα για να διορθωθεί η κατάσταση (εκτός από το να χρυσοπληρώσω έναν τεχνικό);

Φιλικά,
Κ.Π."

Καταρχήν, φίλε μας, βεβαίως και μπορείς να κάνεις κάτι αν βρεις την απόδειξη: Στείλε μας μια νέα επιστολή με τα στοιχεία σου, την επωνυμία και τη διεύθυνση του καταστήματος καθώς και την άδειά σου να χρησιμοποιήσουμε τα στοιχεία αυτά, και να είσαι σίγουρος πως θα κάνουμε ό,τι περνάει από το χέρι μας προκειμένου να εξυπηρετηθείς όπως είχες ζητήσει. Το κατάστημα, εξάλλου, ήταν υποχρεωμένο, εφόσον δεν μπορούσε να πραγματοποιήσει επακριβώς τα όσα είχες πει στον τεχνικό, να σου κοινοποιήσει την αδυναμία του και να σου προτείνει ενδεχομένως άλλες λύσεις, τις οποίες φυσικά εσύ και μόνο θα αποφάσιζες αν θα αποδεχτείς.. **Αυτή την τακτική του "πριν από σας για σας, όπως όμως γουστάρουμε εμείς" ειλικρινά δεν την καταλαβαίνω...**

Δοθείσης της ευκαιρίας, θα ήθελα να επισημάνω τόσο σε εσένα όσο και στους υπόλοιπους αναγνώστες της στήλης που αντιμετωπίζουν προβλήματα στις σχέσεις τους με καταστήματα Πληροφορικής να μη διστάζουν να μας γράφουν τα πράγματα με το όνομά τους. Οταν έχουμε επώνυμη καταγγελία, την κοινοποιούμε στους ενδιαφερομένους και σχεδόν στο σύνολο

των περιπτώσεων την επόμενη κιόλας μέρα ο αναγνώστης μας έχει εξυπηρετηθεί (συνήθως, για να είμαστε ειλικρινείς, όχι επειδή οι μαγαζάτορες συνειδητοποίησαν ξαφνικά το σφάλμα τους, αλλά για να μη διακινδυνεύσουν τη δημοσιοποίηση του θέματος), με τον όρο πάντα το περιοδικό μας να μη γράψει τίποτα σχετικό. Εμείς, βέβαια, σε αυτές τις περιπτώσεις δεν μπορούμε να κάνουμε αλλιώς, και έτσι έχουν αποσιωπηθεί ουκ ολίγες επιστολές με την παράκληση από το συγγραφέα τους "να μη γράψουμε τίποτα, αφού το θέμα διευθετήθηκε" και με μπόλικες φυσικά συνοδευτικές ευχαριστίες...

Δεν πειράζει, εμείς χαιρόμαστε όταν οι αναγνώστες μας καταφέρνουν να παίρνουν αυτό που ζητούν και καθόλου δεν μας απασχολεί το να μένει η παρέμβασή μας στην αφάνεια. Αυτό που μας στενοχωρεί είναι να μην έχετε το θάρρος να κατονομάσετε πρόσωπα και πράγματα, αρκούμενοι σε γενικές περιγραφές γεγονότων και παραινέσεις χωρίς ουσία.

Ας περάσουμε στη συνέχεια στο ζήτημα του "μαγαζιού της γειτονιάς, από όπου ψωνίζω και με ξέρουν". Δεν λέω, καλό και άγιο είναι να προτιμάτε τον επαγγελματία που είχε το θάρρος να ανοίξει το κατάστημά του μακριά από το κέντρο, και μάλιστα στην περιοχή σας, να είστε όμως πάντοτε προσεκτικοί μην τυχόν και, αντί να "έχετε γνωριστεί με τα παιδιά", έχετε τελικά παραγνωριστεί... Οσο φιλικοί και να είστε μεταξύ σας, όσο και να σας ξέρουν και τους ξέρετε, όσο και να είστε τακτικοί πελάτες, δεν παύετε να είστε πρώτα (και πάνω απ' όλα) πελάτες και μετά "κολλητάρια". Δυστυχώς, στην Ελλάδα υπάρχει εν πολλοίς το εξής σκεπτικό: "Τι κάθεσαι, μωρέ, και ασχολείσαι τόσες ώρες με το PC του Κώστα; Αυτός δικός μας είναι έτσι κι αλλιώς, δεν τον χάνουμε. Πιάσε αυτόν που ήρθε σήμερα κι έκανε τη μεγάλη παραγγελία, πρέπει να είναι υπεύθυνος μηχανογράφησης σε εταιρία κι έχει ψωμί η δουλειά". Γι' αυτό, φίλοι μου, όταν ψωνίζετε, φροντίστε να είστε σοβαροί και τυπικοί. Χίλιες φορές καλύτερα να σας "κόψουν" για περίεργο ή κυριλέ τύπο παρά για το ψιλοάσχετο, χαζοχαρούμενο παιδάκι που μπορούν να εκμεταλλεύονται κατά βούληση...

Ας περάσουμε, όμως, σε ένα e-mail που λάβαμε:

"Αγαπητοί κύριοι,

Εδώ και αρκετό καιρό ήθελα να σας στείλω αυτό το e-mail, αλλά μόλις τώρα βρήκα τη δυνατότητα να το κάνω, βρίσκοντας αφορμή από το τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου.

Θα ήθελα πρωτίστως να απαντήσω στην κ. Πετροπούλου Ειρήνη τα εξής:

α) Τι φταίει το κατάστημα όταν εσείς αγοράζετε στο τέλος του 1999 τον επιβραδυντή γραφικών Roadster 3D της S3, μια κάρτα η οποία είναι 100 χρόνια πίσω πλέον; Αν είναι δυνατόν!!!

β) Ποιο modem αγοράσατε; Κανένα της πλάκας;

γ) Κανένας πωλητής ή τεχνικός από οποιαδήποτε εταιρία δεν μπορεί να γνωρίζει αν τα διάφορα προϊόντα είναι συμβατά μεταξύ τους, παρά μόνο αν έχει φτιάξει το ίδιο ακριβώς σύστημα.

δ) Οσο για το φίλο σας τεχνικό που σας είπε να πάρετε μια Viper, θα πρέπει να γνωρίζει ότι η εν λόγω κάρτα έχει τεράστια προβλήματα με τα παιχνίδια. Το Internet είναι γεμάτο από patches για διάφορα από αυτά. Για παιχνίδια μόνο μία κάρτα υπάρχει: Voodoo3!!!

> **Δυστυχώς, στην Ελλάδα υπάρχει εν πολλοίς το εξής σκεπτικό: "Τι κάθεσαι, μωρέ, και ασχολείσαι τόσες ώρες με το PC του Κώστα; Αυτός δικός μας είναι έτσι κι αλλιώς, δεν τον χάνουμε. Πιάσε αυτόν που ήρθε σήμερα κι έκανε τη μεγάλη παραγγελία· πρέπει να είναι υπεύθυνος μηχανογράφησης σε εταιρία κι έχει ψωμί η δουλειά."**

ε) Η Soyo είναι μια βιοτεχνία στην Κίνα μήπως;

στ) Αφού δεν ήξερες, γιατί δεν ρώταγες;

Και έρχομαι στο τελευταίο σκέλος του e-mail μου: παράνομη αντιγραφή λογισμικού.

Εσείς όλοι εκεί, δεν γνωρίζετε ότι χάρη στα περιοδικά του χώρου προωθήθηκαν οι κόπιες; Τις θυμάστε τις μικρές αγγελίες; Πωλούνται παιχνίδια με 500 δρχ. η δισκέτα... και άλλα ωραία; Γιατί τώρα κάνετε τον τουρίστα;

Ξεχνάτε όλοι εσείς ότι χάρη στις κόπιες υπάρχει η αγορά υπολογιστών; Η κόπια βοήθησε την αγορά να αναπτυχθεί. Οσοι δεν τα έχουν ζήσει καλύτερα να μη μιλάνε...

Η λύση για την καταπολέμηση της αντιγραφής είναι μία: Κατεβάστε τις τιμές τώρα!!! Φθηνό λογισμικό σημαίνει μεγαλύτερος τζίρος. Ξυπνάτε!

Κανένας μας δεν θέλει να είναι κλέφτης. Αλλά δεν μπορεί οι εταιρίες να θέλουν να καταπολεμήσουν την αντιγραφή και αυτές ταυτόχρονα να αισχροκερδούν εις βάρος μας.

Ελπίζω να αποδειχθείτε και στην πράξη δημοκράτες και να τολμήσετε να δημοσιεύσετε το e-mail μου, αλλά μάλλον ζητάω πάρα πολλά...

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Γεώργιος Παπαδόπουλος"

Καταρχήν, φίλε μας, όπως βλέπεις και δημοκράτες είμαστε και δημοσιεύσαμε το e-mail σου. (Τώρα, βέβαια, αυτό το "Γεώργιος Παπαδόπουλος" μόνο δημοκρατικές αναμνήσεις δεν φέρνει στο μυαλό, αλλά, αν σε λένε όντως έτσι, τι να κάνουμε...) Αυτό που έχω να παρατηρήσω είναι το εξής: Εσύ μπορεί να έχεις τις απόψεις σου για διάφορα προϊόντα της αγοράς (αυτή τη στιγμή δεν εξετάζουμε αν είναι σωστές), όμως ένας νέος χρήστης που κατά καιρούς ακούει ποικίλες απόψεις δεν είναι υποχρεωμένος να τις συμμερίζεται, πόσο μάλλον όταν, μη έχοντας την εμπειρία που πιθανόν διαθέτεις εσύ, το πιθανότερο είναι να ψάχνεται και να αισθάνεται αναποφάσιστος ως προς το τι τελικά να προτιμήσει για το δικό του PC. **Ακόμα κι αν δεχτούμε πως ένα προϊόν είναι ελαττωματικό ή αντικειμενικά προβληματικό, ποιος φταίει περισσότερο; Ο πελάτης που από άγνοια το αγοράζει ή το κατάστημα που γνωρίζοντας την κατάστασή του το πουλάει;** Εκτός κι αν δεχτούμε πως το κατάστημα έχει το ίδιο άγνοια για τα προϊόντα που πουλάει, οπότε σύμφωνοι, να δεχτούμε πως δεν ήθελε εσκεμμένα να ξεστοκάρει τη σαβούρα του. Ωστόσο, δεν υπάρχει λόγος να προτιμήσουμε έναν άσχετο επειδή τυγχάνει να είναι τίμιος...

Οσο για τα περί αντιγραφών, συγκρίνεις δύο διαφορετικές εποχές. Στα τέλη της δεκαετίας του '80 - αρχές δεκαετίας του '90 συχνά ήσουν υποχρεωμένος να πάρεις ένα πρόγραμμα σε αντίγραφο, γιατί απλά δεν μπορούσες να το βρεις πουθενά στην Ελλάδα πρωτότυπο. Πλέον τα πράγματα έχουν αλλάξει και τέτοια δικαιολογία δεν υπάρχει. Οσο και να κλαίγεσαι περί αισχροκέρδειας, τα δάκρυά σου για εμάς δεν είναι παρά κροκοδείλια, αφού κι άλλα είδη είναι (ή φαίνονται σε σένα) ακριβά, αλλά δεν τα κλέβεις π.χ. από το σούπερ μάρκετ, επειδή υπάρχει ο φόβος του νόμου. Στο software ο κίνδυνος αυτός σου φαίνεται ανύπαρκτος. Ετσι, μας παριστάνεις τον αλανιάρη δίνοντας και συμβουλές(!), επειδή απλά σε παίρνει να το κάνεις. Πολλοί οι επαναστάτες τελευταία, και αρχίζω να ανησυχώ για την επανάσταση... PC

Ο ΚΙΝΔΥΝΟΣ "ΕΞ ΑΝΑΤΟΛΩΝ"

Ουδέν κακόν αμιγές καλού; Χρειάστηκε μια καταστροφική επίδειξη δύναμης από τη Μητέρα Φύση για να καταλάβουμε ότι από τους "επικίνδυνους" γείτονές μας δεν μας χωρίζουν και τόσα πολλά...

Με νωπές ακόμα τις πληγές από τους πρόσφατους σεισμούς, μια επιστολή ήρθε να επιβεβαιώσει γραπτά αυτό που το μυαλό μας είχε συνειδητοποιήσει με τον πιο οδυνηρό τρόπο: Το γεγονός ότι, παρ' όλο το "βεβαρημένο παρελθόν" των σχέσεων Ελλάδας - Τουρκίας, οι δύο λαοί μπορούν και, το σημαντικότερο, ΘΕΛΟΥΝ να συνυπάρξουν ειρηνικά.
Βέβαια, δεν θα πρέπει να παρασυρόμαστε από ενθουσιασμούς και να οδηγούμαστε σε συναισθηματικά φορτισμένες αποφάσεις. Ας μην ξεχνάμε ότι η Κύπρος συνεχίζει να είναι χωρισμένη στη μέση, με μια γραμμή που θυμίζει το τείχος ντροπής του Βερολίνου, και ότι κανείς δεν μας εγγυάται πως η τουρκική ηγεσία δεν θα συνεχίσει τις διεκδικήσεις της όταν κοπάσει ο θρήνος και η χώρα επιστρέψει, όπως και όταν μπορέσει, στους καθημερινούς ρυθμούς της. Σίγουρα οι σχέσεις μας με τη γείτονα έχουν ένα πολύ άσχημο παρελθόν εδώ και εκατοντάδες χρόνια, με την ευθύνη γι' αυτό να βαραίνει σε διαφορετικές χρονικές περιόδους και τις δύο πλευρές. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν μπορούν να έχουν ένα πολύ καλύτερο μέλλον.
Ολα δείχνουν ότι βαδίζουμε προς μια νέα περίοδο σχέσεων, την ευνοϊκότερη ίσως της σύγχρονης ιστορίας. Το σημαντικότερο είναι ότι ο ακρογωνιαίος λίθος για την εδραίωση της περιόδου αυτής τέθηκε από ελληνικά χέρια, με μια αξιοθαύμαστη εκδήλωση ανθρωπιάς που συγκίνησε τους Ελληνες ίσως περισσότερο από ό,τι τους Τούρκους. Η κίνηση αυτή αποτέλεσε έναυσμα για μια χιονοστιβάδα φιλικών εκδηλώσεων από πλευράς της γείτονος, τόσο από απλούς πολίτες όσο και από την ηγεσία της - κάτι που θα ήταν αδιανόητο δύο μήνες πριν. Ο Εγκέλαδος έγινε η αφορμή να καταλάβουμε ότι, πάνω από οποιοδήποτε παρελθόν, πολιτική και θρησκεία, είμαστε πρώτα απ' όλα άνθρωποι.
Ας δούμε όμως τι λέει ο φίλος και αναγνώστης Χρήστος Μαυρίδης στην επιστολή του:

"Για τη στήλη: 'Μεταξύ μας'
Αγαπητό 'PC Master',
Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Σε διαβάζω συνεχώς και αδιαλείπτως εδώ και 6 μήνες, και οφείλω να ομολογήσω ότι είσαι ένα αρκετά καλό περιοδικό στο χώρο σου. Ομως και εσύ έχεις κάποια ελαττώματα και γι' αυτά σου γράφω. (Αλλωστε ποια η δουλειά των αναγνωστών από το να προσπαθούν να καλυτερεύσουν το περιοδικό τους;) Τέλος πάντων, όπως προανέφερα, δεν θα ακολουθήσω την τετριμμένη ατραπό της διαμαρτυρίας για οποιονδήποτε λόγο όπως η πειρατεία, οι αναβαθμίσεις κ.λπ. Εγώ θα αναφερθώ σε κάτι πιο απλό αλλά απείρως πιο σημαντικό (κατά τη γνώμη μου, πάντα): στις σχέσεις μεταξύ Ελλάδος-Τουρκίας μέσα από την πένα του 'PCM'.
Εχω να δώσω δυο-τρία τεκμήρια των γραφομένων μου:
1ο) Στο review του FIFA '99 του Βασίλη Τουλιά (τ. 102): "Οπως βλέπετε στον κατάλογο ΔΕΝ ... σε περίπτωση που περιλαμβανόταν καμιά Μαλαισία ή Τουρκία!"
2ο) Στο ίδιο άρθρο: "Οσο και αν το θέλαμε, ελληνική ομάδα δεν έχει περιληφθεί ... να συμπεριλάβουν τη Γαλατά Σαράι σε αυτή την εικοσάδα."
3ο) Στο review του UEFA Champions League του Ηλία Καφούρου (τ. 109): "BILBAO - GALATASARAY: Οι Τούρκοι χρειάζονται ισοπαλία ... Βοηθήστε τους (να χάσουν εννοείται!)."
Δε γνωρίζω εάν αυτό το φαινόμενο υπάρχει και σε άλλα άρθρα. Ομως αυτό που γνωρίζω είναι ότι πρέπει να σταματήσει. Ιδιαίτερα δε μετά τους καταστροφικούς σεισμούς που ισοπέδωσαν ΚΑΙ τις δύο χώρες, αυτές οι φράσεις δεν έχουν θέση. Γνωρίζοντας ότι πολλοί αναγνώστες είναι σε μικρή ηλικία, η ωρίμανση της θεωρίας του 'Εξ Ανατολών Κινδύνου', μια θεωρία που την κληρονομήσαμε από τους παππούδες και τους γονείς μας, μπορεί να αποβεί, αν μη τι άλλο, καταστροφική. Μια ακόμη γενεά φανατισμένων, λίγο ή πολύ, πολιτών δεν εξυπηρετεί κανέναν μας. Κάποιους άλλους ίσως... Επίσης, η θεωρία που ΠΡΕΠΕΙ να ωριμάσει μέσα μας είναι ότι οι Τούρκοι είναι ένας λαός αγράμματος, που τα ίδια τα προβλήματά του δεν του επιτρέπουν να κοιτάξει παραέξω, πόσο μάλλον να μας μισούν! Οι Τούρκοι ΔΕΝ μας μισούν. Τουλάχιστον η πλειοψηφία. Κάποιοι άλλοι είναι που σπέρνουν τη διχόνοια ανάμεσα στα δύο έθνη. Μην αφήσετε το περιοδικό να γίνει έμμεσα ένας από αυτούς.
Με εκτίμηση,
Χρήστος Μαυρίδης"

Και εγώ δεν θα μπορούσα να το θέσω καλύτερα, φίλε Χρήστο. Ο "εξ Ανατολών κίνδυνος", μια έκφραση που πρωτοχρησιμοποιήθηκε από τον Κ. Καραμανλή (senior και όχι junior), αν δεν με απατά η μνήμη μου, αποτελεί πράγματι μια θεωρία που κληρονομήσαμε από τους παππούδες και τους γονείς μας, όχι όμως εντελώς άδικα, κατά την προσωπική μου άποψη. Δεν είναι και τόσο μακρινές οι εποχές που ένα μεγάλο μέρος της Ελλάδας βρισκόταν κάτω από την τουρκική κυριαρχία (ο παππούς μου και η γιαγιά μου γεννήθηκαν κάτω από ένα τέτοιο καθεστώς), κατά συνέπεια οι αναμνήσεις είναι ακόμα νωπές. Για να μη μιλήσουμε για το Κυπριακό, για το οποίο έχω προσωπικές αναμνήσεις, αν και ήμουν παιδί τότε. Και υπάρχουν κι άλλα (όπως η υπόθεση του Χόρα, του Σεισμίκ, της υφαλοκρηπίδας, των παραβιάσεων κ.λπ.), τα οποία δεν μας αφήνουν να δεχθούμε τη γείτονα ως ειρηνικό και φιλικά προσκείμενο κράτος.
Συμφωνώ όμως απόλυτα μαζί σου ότι το συμφέρον μας δεν είναι να διαιωνίσουμε περισσότερο ένα ήδη διαιωνισμένο μίσος. Οι εκφράσεις που χρησιμοποίησαν τα παιδιά στα reviews που αναφέρεις πράγματι φαντάζουν παράταιρες έπειτα από τα δραματικά πρόσφατα γεγονότα, ωστόσο θα μπορούσε να τις χαρακτηρίσει κάποιος απόλυτα δικαιολογημένες κάτω από το πρίσμα των γεγονότων στα Ιμια ή της υπόθεσης Οτσαλάν. Υπό τις νεοδιαμορφωθείσες συνθήκες πιστεύω ότι τα ίδια αυτά παιδιά δεν θα ήθελαν να γράψουν σε μελλοντικά reviews κάτι παρόμοιο, χωρίς να παραστεί ανάγκη να τους αποτρέψει κάποιος. Είναι θέμα ευαισθησίας και συνείδησης.
Συμφωνώ επίσης μαζί σου στο ότι οι Τούρκοι δεν μας μισούν - η πλειονότητα του τουρκικού λαού δηλαδή, δεν αναφέρομαι στις εκάστοτε κυβερνήσεις. Αυτό μπορεί εύκολα να το συνειδητοποιήσει κάποιος με ένα ταξίδι στη γείτονα χώρα, από τα παράλια μέχρι τα βάθη της Καππαδοκίας. Ο κόσμος σε αντιμετωπίζει φιλικά και ευχάριστα και ξεχνάς μονομιάς όλες τις -ανύπαρκτες- διαφορές μαζί του. Ανέκαθεν ήταν έτσι. Τα

πρόσφατα γεγονότα απλώς βελτίωσαν αυτή την κατάσταση και επιπλέον τη μετέφεραν σε επίπεδο ηγεσίας...

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΦΑΚΕΛΩΜΑ

Πολλά έχουν γραφθεί για το σύνδρομο του "Μεγάλου Αδελφού" και όχι άδικα. Μη μας πιάνει και πανικός όμως...

Το "ηλεκτρονικό φακέλωμα" είναι μια εξαιρετικά ευαίσθητη υπόθεση που αφορά όλους μας - και όχι μόνον τους πειρατές, πονηρούληδες! Κάθε άνθρωπος δικαιούται να έχει το απόρρητο της ιδιωτικής του ζωής και δεν θα ήθελε κανέναν ιδιωτικό ή δημόσιο φορέα να το παραβιάσει. Για το λόγο αυτό, άλλωστε, γίνεται κατά καιρούς τόσος θόρυβος για προϊόντα software ή hardware που φαίνεται να παραβιάζουν το απόρρητο αυτό.
Ωστόσο, όπως όλα τα δάχτυλα δεν είναι ίσα, έτσι και όλα τα log files δεν είναι ένοχα. Για να καταλάβετε πού το πάω, διαβάστε την παρακάτω επιστολή:

"Αγαπητέ Master,
Με την ευκαιρία των όσων λέγονται περί ηλεκτρονικού φακελώματος από τη Microsoft και την Intel, νομίζω αξίζει να ρίξεις μια μικρή ματιά στο attachment του e-mail μου. Είναι ένα αρχειάκι το οποίο έτυχε να βρω στο directory των Windows πριν από λίγο καιρό σε μια απόπειρα καθαρισμού του σκληρού μου δίσκου. Το πλήρες όνομά του είναι EAConfigInfo.txt και περιέχει πιο πολλά για τον υπολογιστή μου από όσα ξέρω εγώ! Τα συμπεράσματα δικά σου...
Μόνο μια ερώτηση έχω να σου κάνω: Εάν είχα σύνδεση στο Internet από το σπίτι, αυτές οι πληροφορίες θα είχαν σταλεί στην Ε.Α. εν γνώσει μου ή απλώς ζω και κινούμαι σε μια σφαίρα φαντασίας; Πάω στοίχημα ότι αν ρωτήσω την Ε.Α., θα μου πει ότι το εν λόγω αρχείο φτιάχνεται για να διαπιστώσουμε τι πρόβλημα έχει το PC σου και δεν μπορεί να τρέξει το παιχνίδι για να σε βοηθήσουμε να το ξεπεράσεις.
Και κάτι ακόμα περί πειρατείας: Αν όλοι αυτοί που μας φακελώνουν είναι τόσο έξυπνοι και το κάνουν χωρίς κακό σκοπό, γιατί δεν φτιάχνουν ένα πρόγραμμα που θα βρίσκει αν το CD που έχεις είναι πειρατικό ή πρωτότυπο αντί να κάθονται να συλλέγουν πληροφορίες για το μηχάνημά σου; Πιο πολλά θα κερδίσουν έτσι...
Αυτά είχα να πω και ελπίζω να μη σε κούρασα.
Με εκτίμηση,
Γ. Βέλεγκας"

Για λόγους εξοικονόμησης χώρου, δεν παραθέτω εδώ ολόκληρο το log file που έστειλε ο φίλος μας ο Γιώργος, αλλά μόνον μερικές γραμμές που μου φαίνονται σημαντικές αλλά και ενδεικτικές του τύπου του log file:

Customer Name: *********
Game Name: MotoRacer II beta
Fax #:
Email:
Problem:

[SYSTEM]
Processor: Pentium MMX, 200MHz
Memory: 64MB RAM
Free hard disk space (MB): 1064
Bus Type: PCI bus

[Operating System]
[DirectX (tm)]
Video Card:
** CONFLICTS / PROBLEMS **
[CPU]
[STORAGE DEVICES]
** CD-ROM Drive(s) **
** Disk Drives **
[VIDEO]
** MONITOR INFORMATION **
[SOUND]
[MODEM]
[NETWORK]
** ALL INSTALLED DEVICES **"

Ανάμεσα στις επικεφαλίδες που αναγράφονται εδώ υπάρχουν λεπτομερή στοιχεία για καθεμία από τις συσκευές του υπολογιστή του Γιώργου. Και όταν λέμε λεπτομερή, εννοούμε λεπτομερή. Ομως, δεν υπάρχει μνεία για οποιοδήποτε software εγκαταστημένο στον υπολογιστή αυτόν, εκτός του λειτουργικού συστήματος (συμπεριλαμβανομένων και των devices).
Γιώργο, στη θέση σου δεν θα ανησυχούσα. Αν υπήρχε κάποιο πρόβλημα με το παιχνίδι, αυτές τις πληροφορίες θα τις έδινες στην εταιρία από το τηλέφωνο χωρίς να διστάσεις. Αν σε ρώταγαν τι επεξεργαστή έχεις, τι κάρτα γραφικών κ.λπ., δεν θα τους έλεγες; Ούτε καν ένα σειριακό αριθμό δεν περιέχει μέσα το αρχείο log.

ΑΛΛΑΓΗ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

Ολα δείχνουν ότι μέσα στα επόμενα πέντε χρόνια η ελληνική αγορά Πληροφορικής θα έχει αλλάξει δραματικά. Προς το καλύτερο (για ποιον;) ή προς το χειρότερο, δεν ξέρω.

Ενώ η Αττική συνεχίζει να σείεται από τους μετασεισμούς, η ελληνική αγορά Πληροφορικής σείεται από τις εξελίξεις. Εξαγορές επί εξαγορών, συγχωνεύσεις, καθώς και δημιουργίες ισχυρών συνεργασιών που θα επηρεάσουν μεσοπρόθεσμα την εικόνα της αγοράς. Οι περισσότερες από αυτές τις στρατηγικές κινήσεις έχουν στόχο -τι άλλο- το Internet και την εμπορική αξιοποίησή του. Κρίνοντας από τις εξελίξεις αυτές, πιστεύω ότι δεν είναι μακριά ο καιρός που όλες οι αγορές μας, τουλάχιστον για προϊόντα υψηλής τεχνολογίας, θα γίνονται μέσα από τον υπολογιστή μας. Το Internet είναι μια αγορά η οποία βρίσκεται στα σπάργανα (μιλάμε για την Ελλάδα, βέβαια) και όλες οι μεγάλες εταιρίες θα ήθελαν ένα "μερίδιο από την πίτα" όταν αυτή είναι... έτοιμη προς βρώσιν.
Οι κινήσεις όμως αυτές δείχνουν και κάτι άλλο: Οτι στα επόμενα χρόνια αυτοί που θα κυριαρχήσουν στην ελληνική αγορά Πληροφορικής εν γένει (και όχι μόνο στο Internet) θα είναι καμιά εικοσαριά μεγάλες εταιρίες, οι οποίες θα έχουν απορροφήσει τις αναρίθμητες μικρομεσαίες επιχειρήσεις που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στο χώρο. Βέβαια, δεν υπονοώ ότι θα οδηγηθούμε σε ένα μονοπωλιακό καθεστώς. Δεν νομίζω. Σε ένα ολιγοπωλιακό, ίσως. Οπως και να έχει το ζήτημα, έχω εμπιστοσύνη στη δύναμη της ελεύθερης αγοράς και πιστεύω ότι, τελικά, η ωρίμανση αυτή της αγοράς Πληροφορικής θα μας βγει σε καλό - θα κερδίσουν και αυτοί και εμείς.

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

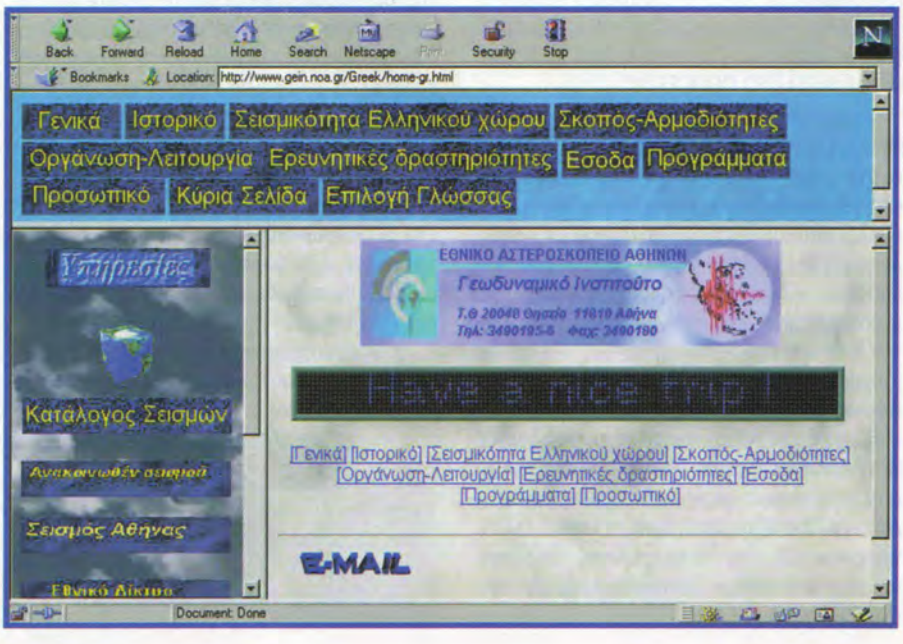
Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΣΕΙΣΜΟΣ!
Αντιμέτωποι με τη φύση

Είχα αποφασίσει να ασχοληθώ με άλλα πράγματα σε αυτό το τεύχος, όμως η τρομάρα που πήραμε όλοι μας από το σεισμό αλλά και τους μετασεισμούς που επακολούθησαν άλλαξε τη θεματολογία της στήλης μας γι' αυτόν το μήνα. Το τελευταίο που θα ήθελα να δω είναι να γκρεμίζεται το σπίτι σας (που λέει ο λόγος, χτύπα ξύλο!) κι εσείς να νομίζετε ότι απλά κάποιο τέρας του Quake III κάνει πολύ θόρυβο...

Ο Εγκέλαδος αποφάσισε να θυμηθεί την Αττική έπειτα από 19 χρόνια σχετικής νάρκης και κατά την ενεργοποίηση αυτής της δύναμής του δεν έμεινε τίποτα όρθιο. Δύο γεωλογικές πλάκες, που βρίσκονταν σε ακινησία για πολύ καιρό, αποφάσισαν να ξεπιαστούν και να ξεμουδιάσουν και στην προσπάθειά τους αυτή έτυχε να σπρώξουν παραπάνω η μία την άλλη και έτσι να συγκλονίσουν την επιφάνεια της Γης. Ο καταστροφικός σεισμός της 7ης Σεπτεμβρίου βρήκε την Αθήνα (και ειδικά τις περιοχές που βρίσκονταν κοντά στο επίκεντρό του) εντελώς απροετοίμαστη. Οι πληγές που άφησαν τα 5,9 Ρίχτερ όχι μόνο θα αργήσουν να κλείσουν, αλλά και το τίμημα σε ανθρώπινες ζωές (ειδικά νέων ανθρώπων) που κλήθηκε να πληρώσει η Αττική είναι δυσβάσταχτο. Χωρίς αμφιβολία οι ευθύνες όσων έχτισαν με τέτοιον τρόπο τα κτίρια που κατέρρευσαν, καθώς και όσων έδωσαν άδειες να χτιστούν ολόκληροι οικισμοί πάνω σε μπαζωμένα ρέματα (Αδάμες - Νέα Κηφισιά) είναι τεράστιες και το έγκλημα κατά ανυποψίαστων ανθρώπων (και κυρίως των τραγικών εργαζομένων που δούλευαν στα τρία-τέσσερα εργοστάσια) δεν μπορεί να μείνει ατιμώρητο.

Η καταστροφή αυτή άλλαξε τις σκέψεις μου για τη θεματολογία αυτού του μήνα στη στήλη "PC Expert". Δεν θα επεκταθώ περισσότερο στο ζήτημα των ευθυνών και των υπευθύνων, διότι πολλά έχουν γραφτεί και ειπωθεί και θα συνεχίσουν για καιρό ακόμη να λέγονται και να γράφονται από ανθρώπους πιο ειδικούς. Είναι περισσότερο χρήσιμο, νομίζω, να παραθέσω μια μικρή συλλογή από sites στο Internet που έχουν σχέση με το σεισμό. Η ενημέρωση γύρω από αυτό το αναπότρεπτο και απρόβλεπτο φυσικό φαινόμενο είναι η μόνη λύση για να ελαχιστοποιηθούν (όσο αυτό είναι δυνατόν) οι κίνδυνοι και οι απώλειες. Οφείλουμε όλοι να έχουμε στο μυαλό μας ότι - σε μια τόσο σεισμογενή χώρα, όπως είναι η Ελλάδα - πρέπει να μάθουμε να ζούμε με τους σεισμούς και να είμαστε κατάλληλα προετοιμασμένοι ανά πάσα στιγμή.



ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ SITES

• **Γεωδυναμικό Ινστιτούτο (http://www.gein.noa.gr/Greek/home-gr.html):** Στο site του Γεωδυναμικού Ινστιτούτου του Αστεροσκοπείου Αθηνών μπορείτε να βρείτε όλες τις τελευταίες πληροφορίες γύρω από το σεισμό στην Αθήνα, καθώς και τα σχετικά με άλλους σεισμούς στον ελλαδικό χώρο. Πολλές είναι οι πληροφορίες που μπορείτε να βρείτε για την εν γένει σεισμικότητα της Ελλάδας.

• **European-Mediterranean Seismological Centre (http://www-csem.bruyeres.cea.fr/):** Το σεισμολογικό αυτό κέντρο δημιουργήθηκε από την Ευρωπαϊκή Σεισμολογική Επιτροπή με στόχο τη μελέτη της σεισμικής δραστηριότητας στο χώρο της Μεσογείου, ο οποίος εμφανίζεται ως δυνητικά πιο ενεργός από σεισμικής απόψεως (όπως επαληθεύεται από τους πρόσφατους σεισμούς). Στο site μπορείτε να βρείτε πληθώρα πληροφοριών και links για τους δύο σεισμούς σε Ελλάδα και Τουρκία.

• **Earthquake Information Network (http://www.eqnet.org/):** Ενα από τα καλύτερα και πιο χρήσιμα sites που σχετίζονται με τους σεισμούς και την τεκμηρίωσή τους. Σε δώδεκα ξεχωριστές κατηγορίες (κατά τον τρόπο του Yahoo!) έχουν ταξινομηθεί άπειρα Web sites ανάλογα με το θέμα τους και τις υπηρεσίες που προσφέρουν. Το βασικό σας "starting point" για την αναζήτηση πληροφοριών στο Internet. Στις κατηγορίες μπορείτε να βρείτε sites που αναφέρονται σε εδαφικές, μηχανικές, οικοδομικές και άλλες παραμέτρους, sites που πωλούν εξοπλισμούς για την αντιμετώπιση των καταστροφών, γενικά sites με πληροφορίες για τους σεισμούς και τελικά ό,τι μπορεί να φανεί χρήσιμο στην ολόπλευρη ενημέρωσή σας. Πιο πρόσφατη, μάλιστα, προσθήκη στο συγκεκριμένο site είναι μια συλλογή από links αναφορικά με τον καταστροφικό σεισμό της Τουρκίας της 17ης Αυγούστου.

• **Southern California Earthquake Center (http://www.scec.org/):** Το site του SCEC είναι μία από τις καλύτερες προσπάθειες για τη γενικότερη κάλυψη του ζητήματος των σεισμών. Στον εν λόγω κόμβο θα βρείτε

πολλές πληροφορίες και αρκετά links για να ενημερωθείτε πλήρως για τους σεισμούς.

• **United States Geological Survey (http://quake.wr.usgs.gov/):** Οι πληροφορίες που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το site είναι αρκετές για να ξεκινήσετε την ενημέρωσή σας γύρω από το φυσικό αυτό φαινόμενο. Στους βασικούς στόχους του site είναι η παροχή πληροφοριών για την ελαχιστοποίηση των ζημιών και των κινδύνων που προκύπτουν από έναν ισχυρό σεισμό. Στις σελίδες του USGS θα βρείτε και ένα πολύ ενδιαφέρον FAQ με όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για το σεισμό.

• **Earthquake Information (http://www-geology.ucdavis.edu/eqmandr.html):** Σελίδα με πλήθος πληροφοριών και με μια πλειάδα χρήσιμων links για την κάλυψη όλων των παραμέτρων γύρω από τους σεισμούς. Αν και είναι προσανατολισμένο κυρίως στην παρατήρηση των σεισμικών φαινομένων στις Η.Π.Α., εντούτοις μπορεί να σας χρησιμεύσει ως οδηγός για περαιτέρω αναζήτηση στο Δίκτυο.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΕΙΣΜΟΥΣ

• **The World-Wide Earthquake Locator (http://www.geo.ed.ac.uk/quakes/quakes.html):** Το site αυτό έχει δημιουργηθεί από το Τμήμα Γεωγραφίας του Πανεπιστημίου του Εδιμβούργου και έχει ως στόχο να παρουσιάζει στο Δίκτυο τη δουλειά που γίνεται σχετικά με τους σεισμούς στο πανεπιστημιακό αυτό τμήμα. Το site χρησιμοποιεί τις πληροφορίες που συγκεντρώνουν άλλα επιστημονικά ινστιτούτα γύρω από τους σεισμούς που συμβαίνουν στον κόσμο. Μέσα σε λίγες ώρες από την ώρα κάποιου σεισμού δημοσιεύει όλα τα χαρακτηριστικά στοιχεία της εν λόγω σεισμικής δόνησης σε όποιο μέρος του κόσμου και αν βρίσκεται.

• **List of Recent Earthquakes from the QED (http://gldss7.cr.usgs.gov/neis/qed/qed.html):** Σελίδα που περιλαμβάνει όλους τους σεισμούς που συμβαίνουν καθημερινά σε ολόκληρο τον κόσμο με αναλυτική παρουσίαση του επίκεντρου, την έντασης (Ρίχτερ), του βάθους και άλλες λεπτομέρειες. Σε ειδικό χάρτη μπορείτε να δείτε τη σεισμική δραστηριότητα στην περιοχή κάθε σεισμού.

ΑΣΦΑΛΕΙΑ - ΠΡΟΛΗΨΗ

• **Emergency Preparedness Information Center (http://TheEpicenter.com/):** Το site αυτό έχει ως στόχο την παροχή κάθε είδους πληροφοριών για την επιτυχή αντιμετώπιση διάφορων φυσικών καταστροφών (όχι μόνο σεισμών, δηλαδή). Βρίσκεται στο Διαδίκτυο ήδη τέσσερα χρόνια και στις σελίδες του μπορείτε να βρείτε πολλά κείμενα και συμβουλές για το τι θα σας βγάλει με ασφάλεια από κάποια δύσκολη κατάσταση. Το "Epicenter" (όπως είναι η συντόμευση του τίτλου) παρέχει πλέον και τη δυνατότητα για on-line αγορά προϊόντων που θα σας φανούν χρήσιμα σε περίπτωση που βρεθείτε αντι-





μέτωποι με κάποια καταστροφή.

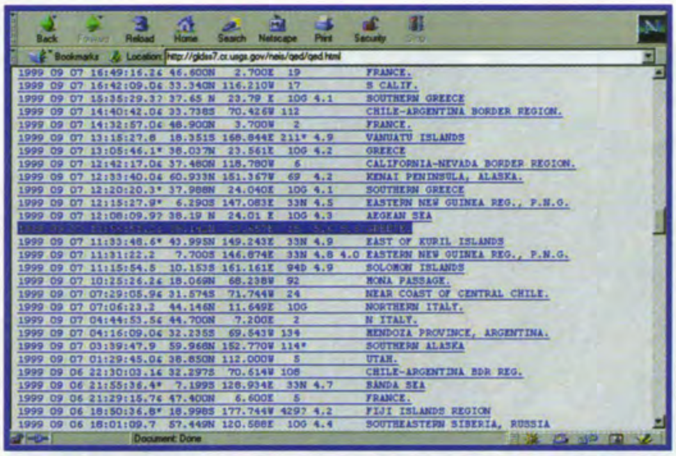
• **The Earthquake Preparedness Handbook (http://www.lafd.org/eqindex.htm):** Ενα καταπληκτικό site δημιουργημένο από την Πυροσβεστική Υπηρεσία του Los Angeles. Περιλαμβάνει τεράστια ποσότητα πληροφοριών από επαγγελματίες για να γνωρίζετε τι πρέπει να κάνετε για να προετοιμαστείτε (εσείς και η οικογένειά σας) καταλλήλως ώστε να αντιμετωπίσετε άμεσα ένα σεισμό. Ολες οι πληροφορίες περιλαμβάνονται και σε text version για την πιο γρήγορη πρόσβαση σε αυτές.

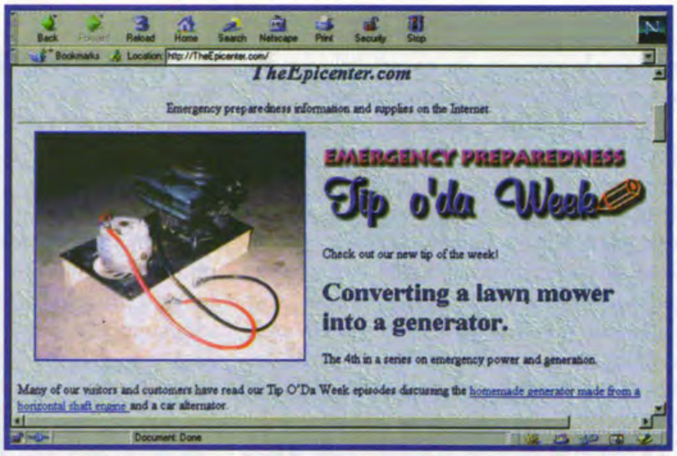
• **Are You Ready for an Earthquake? (http://www.redcross.org/disaster/safety/earth.html):** Ειδική περιοχή στο site του Αμερικανικού Ερυθρού Σταυρού, η οποία αναφέρεται σε ζητήματα προετοιμασίας για την ώρα του σεισμού. Με σύντομο αλλά περιεκτικό τρόπο, η σελίδα αυτή παραθέτει όλα τα σωστά βήματα που πρέπει να κάνετε αν θέλετε να αντιδράσετε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο κατά τη διάρκεια του σεισμού. Το κείμενο υπάρχει και σε PDF μορφή, για να το κατεβάσετε και να το εκτυπώσετε ή να το διαβάσετε αργότερα.

• **Putting Down Roots in Earthquake Country (http://www.scecdc.scec.org/eqcountry.html):** Η on-line έκδοση ενός βιβλίου με οδηγίες για την αποτελεσματική προφύλαξη από τους σεισμούς, το οποίο εκδόθηκε από το Southern California Earthquake Center και μοιράστηκε το 1995 στους κατοίκους της Βόρειας Καλιφόρνια, μίας από τις πιο σεισμογενείς περιοχές των Η.Π.Α. Η on-line έκδοση αποτελεί ένα σπουδαίο Web site τόσο από άποψη πληροφοριών όσο και από άποψη εμφάνισης. Κατά τα άλλα, πολλές από τις πληροφορίες αφορούν συγκεκριμένα στη Βόρεια Καλιφόρνια και έχουν μάλλον εγκυκλοπαιδικό ενδιαφέρον, ενώ υπάρχουν και χρήσιμες πληροφορίες που αφορούν στους σεισμούς γενικά.

• **Fact Sheet: Earthquakes (http://www.fema.gov/library/quakef.htm):** Μια πολύ καλή σελίδα, στην οποία με σύντομο αλλά περιεκτικό τρόπο μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για το τι πρέπει να κάνετε πριν (πρόληψη), κατά τη διάρκεια και μετά το πέρας ενός ισχυρού σεισμού. Μια σελίδα που καλό θα ήταν να διαβάσετε και να μεταδώσετε και στους φίλους και συγγενείς σας.

• **Protect Yourself (http://quake.wr.usgs.gov/hazprep/BayAreaInsert/prepare.html):** Σελίδες γεμάτες με συμβουλές και παρατηρήσεις για την αποτελεσματική προφύλαξή σας στην περίπτωση ενός μεγάλου σεισμού. Επίσης και στη σελίδα http://quake.wr.usgs.gov/hazprep/BayAreaInsert/reduce.html μπορείτε να βρείτε εξίσου πλούσιες πληροφορίες για τη δυνατότητα να μειωθούν οι ζημιές που θα προκαλέσει ένας σεισμός στο ελάχιστο.





• **Earthquake Myths (http://www.scec.org/myths.html):** Στο site της SCEC υπάρχει μια πολύ χρήσιμη και ενδιαφέρουσα σελίδα, στην οποία περιέχονται οκτώ βασικοί μύθοι που αφορούν τους σεισμούς. Μια καλή ευκαιρία για να μάθετε γιατί οι μεγάλοι σεισμοί δεν συμβαίνουν μόνο το πρωί ή γιατί μπορεί να συμβούν και σε συνθήκες κακοκαιρίας και όχι μόνο όταν η ατμόσφαιρα είναι ζεστή και ξηρή, όπως ίσως πιστεύει ο περισσότερος κόσμος.

ΙΣΤΟΡΙΚΑ SITES

• **Greatest Hits: Past and Fututre (http://205.168.252.118/exp/earthquakes/hits.html):** Η σελίδα αυτή του Discovery On-Line περιλαμβάνει τους πιο σπουδαίους (και φυσικά καταστροφικούς) σεισμούς του αιώνα από όλον τον κόσμο. Η σύντομη περιγραφή κάθε σεισμού συνοδεύεται από κάποια φωτογραφία του Τύπου της εποχής.

• **The Great 1906 Earthquake And Fire (http://www.sfmuseum.org/1906/06.html):** Το site αυτό είναι "αφιερωμένο" σε έναν από τους πιο καταστροφικούς σεισμούς στην ιστορία των Η.Π.Α. Ο σεισμός αυτός έγινε στις 18 Απριλίου του 1906 και





ήταν εντάσεως 7,7 Ρίχτερ (η διάρκειά του έφτασε το ένα λεπτό!), ενώ ακολούθησε πυρκαγιά η οποία συντέλεσε στο να ξεπεράσει ο αριθμός των νεκρών τους 3.000. Περιλαμβάνει πλήθος φωτογραφιών, αποσπάσματα από τα άρθρα των εφημερίδων εκείνης της περιόδου, το χρονοδιάγραμμα των πέντε ημερών που ακολούθησαν το σεισμό, καθώς και πιο ειδικές πληροφορίες σχετικά με τη φύση του σεισμού αυτού.



ΝΟΜΠΕΛ ΕΙΡΗΝΗΣ

Οι δύο σεισμοί, που με διαφορά λίγων εβδομάδων συγκλόνισαν την Ελλάδα και την Τουρκία, έκαναν ένα καλό (μέσα σε τόσα άσχημα): Εφεραν πιο κοντά τους λαούς των δύο χωρών. Τους λαούς αυτούς που χρόνια τώρα έχουν εμποτιστεί από μια ηλίθια εχθρότητα, την οποία σκοπίμως έχουν επιβάλει οι κυβερνώντες εκατέρωθεν.

Η δυστυχία του γείτονα δεν μπορούσε να αφήσει κανέναν ασυγκίνητο. Και πώς θα μπορούσε να γίνει αλλιώς, όταν το τίμημα στο φονικό χτύπημα του σεισμού ήταν δυσβάσταχτο και στις δύο πλευρές του Αιγαίου (της θάλασσας αυτής που μας ΕΝΩΝΕΙ και ΔΕΝ μας χωρίζει, όπως νομίζουμε τόσα χρόνια); Στη μάχη με το χρόνο και τα στοιχεία της φύσης, τα οποία "στοίχειωσαν" τους δύο λαούς, εκείνοι που έδωσαν πλάι πλάι τη μάχη για τη σωτηρία των ανθρώπων που βρίσκονταν θαμμένοι στα ερείπια ήταν οι ειδικές ομάδες διάσωσης Ελλήνων και Τούρκων. Αυτές οι ομάδες διάσωσης, οι οποίες απέδειξαν στην πράξη τι σημαίνει φιλία και αλληλεγγύη μεταξύ ανθρώπων, θα προταθούν για το Βραβείο Νόμπελ Ειρήνης. Προσωπικά πιστεύω ότι κανένα βραβείο δεν μπορεί πραγματικά να αποδειχθεί αντάξιο της προσπάθειας και του αγώνα που δίνουν σε κάθε καταστροφή αυτοί οι άνθρωποι. Εκείνο, όμως, που θα πρέπει να μας βάλει σε σκέψεις είναι το μεγάλο "γιατί;": Γιατί έπρεπε να γίνουν δύο μεγάλοι σεισμοί και να θρηνήσουμε θύματα και από τις δύο χώρες για να ανακαλύψουμε ότι εκεί απέναντι βρίσκονται άνθρωποι που πονάνε και υποφέρουν και πεθαίνουν όπως και εμείς; Ας ήταν να ήμαστε φίλοι και χωρίς τους τόσους νεκρούς.

2 CD-ROMs ΔΩΡΟ

Διαβάστε στο τεύχος Οκτωβρίου



TECHNOLOGY UPDATE

PCs ΧΩΡΙΣ ΚΑΛΩΔΙΑ

● Ενημερωθείτε μέσα από το αναλυτικό τεχνολογικό αφιέρωμα για τις βασικότερες ασύρματες τεχνολογίες, τα προϊόντα αλλά και τους τομείς εφαρμογών τους.

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ

NOTEBOOKS

● Δοκιμάζονται 14 φορητοί υπολογιστές, οι οποίοι υιοθετούν τη σχεδιαστική φιλοσοφία "all-in-one".

ΤΕΣΤ

Athlon

● Ο νέος επεξεργαστής της AMD κάνει την πρώτη εμφάνισή του στο εργαστήριο του περιοδικού.

ΑΚΟΜΗ:

- Οι τελευταίες εξελίξεις στην αγορά των ISPs.
- Οι δημοπρασίες που λαμβάνουν χώρα στο Διαδίκτυο.
- Ο πόλεμος των domain names.
- Ο ρόλος των support groups στο Internet.

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

SOFTWARE AGENTS

● Οι software agents αποτελούν μία ειδική κατηγορία προγραμμάτων λογισμικού, τα οποία συνδυάζουν ένα πλήθος εξελιγμένων τεχνολογιών και μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε ένα ευρύ φάσμα σύγχρονων εφαρμογών.

ΔΩΡΟ!

SUPER ΕΚΔΟΣΗ ΜΕ ΗΧΕΙΑ HI-FI ΓΙΑ ΟΙΚΙΑΚΗ ΧΡΗΣΗ

CD-ROM 1

- MS WORD 97-2000 IMPORT CONVERTER (χωρίς περιορισμούς)
- NORTON UTILITIES 4.0 (για 30 ημέρες)
- AUTODESK ACTRIX TECHNICAL (για 30 ημέρες)
- STEGANOS II (για 30 ημέρες)
- ΕΛΛΗΝΙΚΟ F-SECURE ANTIVIRUS (για 30 ημέρες)
- SOFTWARE AGENTS: 25 προγράμματα που σας υπηρετούν!
- MULTIMEDIA ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Μετατρέψτε το CD Recorder σε floppy drive με το DirectCD
- SHAREWARE: Περισσότερα από 50 προγράμματα

CD-ROM 2

FREEWARE EXPLOSION! 200 προγράμματα χωρίς περιορισμούς, δικά σας για πάντα!

- Desktop
- File Tools
- Fun & Education
- Image & Video
- Internet
- Personal Organization
- Productivity
- Security
- Sound
- System Tools
- Games

ΕΝΘΕΤΟ

Tips & Tricks για το MS OFFICE 2000

● Κόλπα & μυστικά των:

Word 2000
Excel 2000
Outlook 2000
Access 2000
PowerPoint 2000
...και φυσικά όλου του νέου Office

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ!

ECTS 1999
Η μεγάλη ευρωπαϊκή φιέστα των games

Η τελευταία ECTS της χιλιετίας πραγματοποιήθηκε στο Λονδίνο στις 5, 6 και 7 Σεπτεμβρίου. Το "PC Master" ήταν εκεί για να σας μεταφέρει τις τελευταίες εξελίξεις στο θαυμαστό κόσμο των games.

Της Αγγελικής Βαξάλη
avaxalis@hotmail.com

Η βιομηχανία των games άλλαξε ριζικά κατά τη δεκαετία του '90, για να μετατραπεί σε μια ακμάζουσα επιχείρηση αξίας δισεκατομμυρίων δολαρίων. Στη φετινή ECTS, τη μεγαλύτερη ευρωπαϊκή έκθεση ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, έλαβαν μέρος μεγάλα ονόματα, τόσο του software όσο και του hardware - από την Interplay και την Eidos έως την Intel και την 3dfx. Παράλληλα, ειδικές παρουσιάσεις για τον Τύπο έγιναν μεταξύ άλλων από τις Electronic Arts και Activision, οι οποίες -περιέργως- δεν είχαν δικό τους περίπτερο στην έκθεση. Την Ελλάδα εκπροσώπησε η εταιρία MLS LaserLock International, Inc., που παρουσίασε το πρώτο ολοκληρωμένο σύστημα προστασίας αντιγραφής software ειδικά για CD-ROM.

ΠΑΜΕ ΜΙΑ ΒΟΛΤΑ!

Πέρα από εμπορική έκθεση, η ECTS είναι μια διασκεδαστική φιέστα. Ανάμεσα στα κάθε είδους περίπτερα τριγυρνά ένα ανομοιογενές πλήθος, από κουστουμαρισμένους εμπορικούς διευθυντές και ροκάδες δημοσιογράφους έως δροσερές ημίγυμνες υπάρξεις, οπαδούς του Krisna και τεράστια Worms.

Οπως πάντα, το μεγαλύτερο και πιο εντυπωσιακό περίπτερο ανήκε στη Sony και το PlayStation. Ωστόσο, το πιο πρωτότυπο ήταν αυτό της Mindscape: Το Prince Of Persia 3D μας υποδέχτηκε στην αναπαράσταση ενός αραβικού παλατιού με πυρσούς, σεΐχηδες και χανούμισσες που χόρευαν χορό της κοιλιάς.

Εμφανής ήταν και η επιστροφή στη θρησκεία. Η Virgin -γιορτάζοντας την αναβίωσή της ως Παρθένου (δηλαδή την παλινόρθωσή της ως μεγάλης εταιρίας διανομής μετά την απώλεια της Westwood και της LucasArts)- παρουσίασε τα νέα προϊόντα της στη θρησκευτική κατάνυξη μιας εκκλησίας με μια τεράστια εσταυρωμένη στο κέντρο και το promotion CD μέσα σε μια Βίβλο. Στο ίδιο κλίμα, οι εκπρόσωποι της Gathering Of The Developers, της ένωσης έξι εταιριών ανάπτυξης (μεταξύ των οποίων οι 3D Realms και Epic Games), μοίραζαν ένα θεόπνευστο σύγγραμμα με τίτλο Η Επόμενη Διαθήκη, όπου -με γλώσσα ανάλογη των ιερών κειμένων- παρουσίαζαν τις δημιουργίες τους και εξηγούσαν πώς έσπασαν τα δεσμά της καταπίεσης των εταιριών διανομής τους.

ΠΑΝΩ ΑΠ' ΟΛΑ ΤΟ ΚΑΘΗΚΟΝ...

Η ημέρα στην έκθεση ξεκινά με έναν γρήγορο καφέ στο Press Room και μετά τρέξιμο για να προλάβεις τα ραντεβού με τις εταιρίες. Στα μεσοδιαστήματα, ξεκλέβεις λίγο χρόνο για να κάνεις μια βόλτα στην έκθεση. Το βάρος στους ώμους σου αυξάνεται με ραγδαίους ρυθμούς από το ένα περίπτερο στο άλλο, εφόσον -ακολουθώντας τη σοφή λαϊκή συμβουλή "Μάζευε κι ας είν' και ρόγες"- γεμίζεις τεράστιες σακούλες με κάθε λογής διαφημιστικό υλικό, όπως CDs, στυλό, μπρελόκ και μπλουζάκια. Φυσικά, φροντίζεις και για τους φίλους σου... Επιστρέφεις στο Press Room για να ξαλαφρύνεις από τα βάρη σου και φτου κι απ' την αρχή. Λίγο προτού κλείσει η έκθεση, προσθέτεις στις -ήδη στενάζουσες από το βάρος- σακούλες όσα περισσότερα δελτία Τύπου μπορείς και φεύγεις. Εξω όμως σε περιμένουν ακόμη περισσότερες σακούλες -άδειες ευτυχώς- που γενναιόδωρα διανέμουν κορίτσια της Sony. Μια και είναι τσάμπα, παίρνεις και απ' αυτές. Η ίδια ιστορία επαναλαμβάνεται για τρεις μέρες.

ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΤΑ ΠΑΡΤΙ...

Μετά το πρωινό ξεθέωμα, είθισται να συμμετέχεις σε διάφορες κοινωνικές εκδηλώσεις, όπως τσιμπούσια με εταιρίες και πάρτι, από τα οποία το πιο "in" είναι αυτό της Sony. Εκεί παρίστανται όλοι οι VIP της βιομηχανίας των games και κάθε άτομο που ασχολείται με τα



Το πολύχρωμο χωριό της ECTS από ψηλά.

ηλεκτρονικά παιχνίδια και σέβεται τον εαυτό του πρέπει να παρευρεθεί. Οπως καταλαβαίνετε, όσοι δεν έχουν την τύχη να βρίσκονται στους καταλόγους των "δημοσιοσχεσιτών" της Sony και να έχουν μια ονομαστική πρόσκληση, περνούν σχεδόν όλη τη διάρκεια της έκθεσης αγωνιζόμενοι με νύχια και με δόντια για μια θέση στον (ανατέλλοντα) ήλιο της περιβόητης εκδήλωσης. Η ένταση της μάχης κλιμακώνεται τη μέρα του πάρτι, όταν στο περίπτερο της Sony κάποιες προσκλήσεις αρχίζουν να μοιράζονται στους ακάλεστους θνητούς. Ο υπεύθυνος ανεμίζει μια πρόσκληση στον αέρα και το εξαγριωμένο πλήθος σκοτώνεται για το ποιος θα την αρπάξει. Προκειμένου να τους προτιμήσουν, άλλοι υποστηρίζουν ότι εκπροσωπούν διάφορα φανταστικά περιοδικά, άλλοι λένε ότι ο πατέρας τους πολέμησε με τον ιδιοκτήτη της Sony στην Κορέα (στο πλευρό των Γιαπωνέζων βέβαια) και άλλοι ότι είναι η κοσμική ενσάρκωση της Zelda.

Καθώς το "PC Master" δεν ασχολείται με κονσόλες -και άρα δεν προωθεί τα συμφέροντα της Sony- δεν είχα πρόσκληση και έτσι πήγα στο πάρτι της Scottish Games Alliance (βλ. DMA Design και Vis Interactive) έπειτα από τις διαπροσωπικές σχέσεις που ανέπτυξα με τους ιδιοκτήτες των εταιριών (μην πάει ο νους σας στο πονηρό). Το ευτύχημα ήταν ότι κατάφερα να κλείσω ραντεβού με τον Dave Jones, το δημιουργό του Grand Theft Auto, για μια συνέντευξη στο "PC Master", την οποία θα μπορέσετε να απολαύσετε στο επόμενο τεύχος. Το δυστύχημα ήταν ότι την άλλη μέρα ανακάλυψα πως μου είχαν βρει πρόσκληση για το πάρτι της Sony και προσπαθούσαν όλο το βράδυ να έρθουν σε επαφή μαζί μου. Τελικά, ήμουν τυχερή που δεν πήγα γιατί γινόταν το "έλα να δεις".

ΒΟΥΤΙΑ ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Απ' ό,τι είδαμε στην έκθεση, οι νέες τάσεις στο gaming αυτή τη χρονιά είναι από πλευράς θέματος οι βρικόλακες (και γενικά ό,τι έχει να κάνει με τις μεταφυσικές ανησυχίες του μέσου ανθρώπου) και από πλευράς πρωταγωνιστικών χαρακτήρων οι γυναίκες (αν στο επόμενο Quake ενσαρκώνετε μία πεζοναύτη, μη σας κάνει εντύπωση). Σε ό,τι αφορά την προοπτική, κυριαρχούν τα οπίσθια - ή (όπως πολύ σωστά το έθεσε κάποιος) η προοπτική "οπισθίων" - με πρωταγωνιστές πάντα αυτά της Lara Croft.

Πιο σοβαρά, την ερχόμενη χρονιά το gameplay μεταφέρεται σε νέες διαστάσεις. Τα παιχνίδια αγγίζουν απίστευτα επίπεδα ρεαλισμού. Τα πάντα, από τα γραφικά και τον ήχο έως ένα πλήθος περιφερειακών, συνωμοτούν στην απόλυτη απορρόφησή σας στην ψηφιακή πραγματικότητα.

Φυσικά, τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στην έκθεση ήταν τόσα πολλά που θα ήταν αδύνατον να τα αναφέρω όλα στο χώρο αυτού του άρθρου. Ετσι, λοιπόν, θα περιοριστώ στα



Lara Croft - Λείπει ο Μάης από τη Σαρακοστή;

πιο σημαντικά. Πάρτε βαθιά αναπνοή και διαβάστε τη συνέχεια.

Take 2 και πάρ' τα όλα!

Η Take 2 βραβεύτηκε στην ECTS ως η Εταιρία Διανομής PC Games της Χρονιάς. Το σούπερ φαβορί είναι φυσικά το Grand Theft Auto 2, που ακολουθεί ένα απολύτως μη γραμμικό gameplay και λαμβάνει χώρα σε μια μητρόπολη βυθισμένη στη διαφθορά. Αναλαμβάνετε αποστολές από τους αρχηγούς έξι συμμοριών, ενώ μπορείτε να φτιάξετε τις δικές σας συμμορίες και να δώσετε μάχες με τους εχθρούς σας ή να τις βάλετε να μαλώσουν μεταξύ τους. Περιμένετε άγριο multiplayer συμμοριτοπόλεμο. Η ανανεωμένη engine επιτρέπει την ταυτόχρονη εμφάνιση 50 οχημάτων και 200 πεζών στην οθόνη, ενώ θα μπορείτε να πιάνετε ομήρους και να πυροβολείτε από τα παράθυρα των οχημάτων που οδηγείτε. Στο γενικό χαμό θα πρέπει βέβαια να ξεφύγετε απ' όλους τους "καλούς" και τους πιο κακούς από εσάς που βρίσκονται στο κατόπι σας.

Απ' ό,τι είδαμε στην έκθεση, οι νέες τάσεις στο gaming αυτή τη χρονιά είναι από πλευράς θέματος οι βρικόλακες -και γενικά ό,τι έχει να κάνει με τις μεταφυσικές ανησυχίες του μέσου ανθρώπου- και από πλευράς πρωταγωνιστικών χαρακτήρων οι γυναίκες - αν στο επόμενο Quake ενσαρκώνετε μία πεζοναύτη, μη σας κάνει εντύπωση.

Στον τομέα των action/adventure ξεχωρίζουν τα Oni και Martian Gothic. Το Oni δίνει έμφαση στις συμπλοκές αλά Street Fighter και στην ένοπλη μάχη και είναι εμπνευσμένο από την τέχνη του anime (γιαπωνέζικα καρτούν). Τα interactive περιβάλλοντα έχουν σχεδιαστεί από αρχιτέκτονες και το τέλειο animation των χαρακτήρων σάς επιτρέπει πρωτόγνωρη ελευθερία κίνησης και δράσης: Μπορείτε να κλωτσήσετε ένα όπλο από το χέρι του εχθρού σας, να πετάξετε μια χειροβομβίδα και μετά να πηδήξετε έξω από ένα παράθυρο καθώς το δωμάτιο τυλίγεται στις φλόγες. Στο Martian Gothic - για πρώτη φορά σε παιχνίδι του είδους - χειρίζεστε 3 χαρακτήρες, εκμεταλλευόμενοι ανάλογα με την περίσταση τις ξεχωριστές ικανότητές τους.

Την προσοχή των φίλων των RPGs θα τραβήξει το Age of Wonders. Συνδυάζει την περιπέτεια και τη διασκέδαση ενός παραδοσιακού RPG με το είδος των turn-based strategies σε ένα τεράστιο fantasy σύμπαν με 12 φυλές, περισσότερα από 100 spells και interactive χάρτες που σας επιτρέπουν να επέμβετε στο τοπίο.

Από τα παιχνίδια της Gathering Of The Developers θαυμάσαμε από πρώτο χέρι τα Nocturne και Heavy Metal, για τα οποία μπορείτε να διαβάσετε αναλυτικά στη στήλη "PC Spy". Ωστόσο, οι εκπλήξεις που μας επιφυλάσσει η GOTD δεν σταματούν εδώ.

Το MaxPayne είναι ένα ατμοσφαιρικό, βίαιο 3D action shooter, που διακρίνεται από απίστευτο ρεαλισμό και εκτυφλωτικά οπτικά εφέ και στο οποίο ενσαρκώνετε έναν undercover αστυνομικό.

Το Kiss: Psycho Circus είναι ένα shoot'em up



Στην αιγυπτιακού στιλ έπαυλη της Eidos οι Ελληνες δημοσιογράφοι έφαγαν "πόρτα".



Ο ρόλος των καμπυλόγραμμων νεαρών στην προώθηση νέων προϊόντων είναι προφανής.

πρώτου προσώπου, που βασίζεται στην ομώνυμη σειρά κόμιξ του Todd McFarlane (Spawn) και στο νέο album των Kiss. Ο παίκτης εξελίσσεται από κοινός θνητός σε ένα υπερφυσικό πλάσμα, ενσαρκώνοντας διαδοχικά τα τέσσερα alter egos των Kiss, με σκοπό να συγκεντρώσει τα πέντε μέρη του κουστουμιού τους, τα οποία έχουν ειδικές δυνάμεις, για να αντιμετωπίσει το απόλυτο κακό.

Eidos: Η Αυτού Μεγαλειότης...

Η Eidos είχε ένα περίπτερο κλειστό στους κοινούς θνητούς (δηλαδή σε όσους δεν είχαν πρόσκληση) και έτσι δεν μπορέσαμε να δούμε από κοντά τα παιχνίδια της. Ξέρουμε όμως ποια είναι τα φαβορί.

Πρωταγωνίστρια ήταν φυσικά η Lara Croft και όλο το περίπτερο είχε το στιλ ενός αιγυπτιακού τάφου, αφού στο Tomb Raider: The Last Revelation η Lara ταξιδεύει στην Αίγυπτο. Τώρα, διαθέτει ένα νέο σύστημα inventory, που της επιτρέπει μεταξύ άλλων να συνδυάζει αντικείμενα, interactive περιβάλλοντα και νέες κινήσεις, όπλα και οχήματα.

Από το δημιουργό του Quake, John Romero, θα δούμε το Daikatana, ένα παιχνίδι δράσης, όπου πολεμάτε σε διαφορετικές χρονικές περιόδους με την υποστήριξη μιας ομάδας έξυπνων NPCs και απολαμβάνετε τρομερά Deathmatches. Το Final Fantasy VIII αναμένεται να είναι το καλύτερο της σειράς, με τρομερά γραφικά, ανασχεδιασμένο inventory και όπλα και πιο καλοσχεδιασμένους χαρακτήρες. Στο Anachronox συνεργάζεστε με πέντε άλλους χαρακτήρες σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον και μπορείτε να φτιάχνετε τα δικά σας όπλα. Το πρωτότυπο DeuxEx είναι ένα υβρίδιο action game σε στιλ Quake και καθαρόαιμου RPG, που όμως περιέχει και στοιχεία στρατηγικής σκέψης (φανταστείτε ένα τρισδιάστατο Fallout σε πρώτο πρόσωπο). Το Hitman είναι ένα εκθαμβωτικό 3D action game, όπου ενσαρκώνετε έναν επαγγελματία δολοφόνο, ενώ εξαιρετικά βελτιωμένο φαίνεται το Thief2. Ενα νέο χαρακτηριστικό του gameplay είναι ότι ο ήρωας θα διαθέτει τώρα ένα μηχανικό μάτι, που θα του επιτρέπει να εστιάζει σε αντικείμενα, καθώς και ενισχυμένη ακοή, για να κρυφακούει συζητήσεις μέσα από τοίχους.

Στον τομέα των strategies διακρίνεται το Abomination, που εξελίσσεται σε ένα 3D ισομετρικό περιβάλλον και διαθέτει μια μοναδική γεννήτρια τυχαίων αποστολών που προσφέρει εκατομμύρια διαφοροποιήσεις.

> **Το FIFA θα κυκλοφορήσει πλήρως εξελληνισμένο από τη CD-Media, με περιγραφή από τον Χρήστο Σωτηρακόπουλο, εξώφυλλο τον Τσάρτα και όλο το ελληνικό πρωτάθλημα.**

Interplay: Υποδεχτείτε τον Μεσσία!

Ιδιαίτερα πρωτότυπο είναι το εκθαμβωτικό Messiah, που διαθέτει ένα από τα πιο σύνθετα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης που έγινε ποτέ για παιχνίδι. Ενσαρκώνετε έναν άγγελο-βρέφος που πρέπει να σώσει τον κόσμο από το Σατανά, με μόνο όπλο του την ικανότητά του να καταλαμβάνει τα σώματα των εχθρών του και να τα χρησιμοποιεί προς όφελός του.

Το Giants είναι ένα σουρεαλιστικό 3D action game που συνδυάζει arcade δράση και στρατηγική σκέψη με απαράμιλλα γραφικά, ένα πλήρως interactive τοπίο που μπορείτε να το κάνετε ό,τι θέλετε και μουσική από τον Mark Snow (X-Files). Χειρίζεστε μία από δύο φυλές - τους Sea Repers, που έχουν την ικανότητα να ταξιδεύουν στη θάλασσα και να ελέγχουν τα στοιχεία της φύσης, ή τους Meccaryns, που έχουν πρόσβαση στα διαστημικά ταξίδια και σε τρομερά όπλα- ή τον Kabuto, έναν γίγαντα που μπορεί να συντρίβει τα θύματά του με τα χέρια του.

Το πρώτο RPG που τοποθετείται στο σκηνικό του AD&D Planescape είναι το Torment, που βασίζεται στη βελτιωμένη Infinity engine του Baldur's Gate.

Στην ομάδα σας βρίσκονται μεταξύ άλλων ένα κρανίο που μιλάει και fantasy πλάσματαρομπότ, ενώ οι χαρακτήρες μπορούν να αποσυναρμολογούν τους εαυτούς τους ή τους εχθρούς τους για να αναβαθμίζουν τον οπλισμό τους. Την ίδια engine θα χρησιμοποιεί το add-on του Baldur's Icewind Dale, υποστηρίζοντας Open GL.

Οι οπαδοί του StarTrek θα έχουν την ευτυχία να πολεμήσουν στο πλευρό των Klingons στο εκρηκτικό space combat simulation Klingon Academy και να αποικίσουν νέους κόσμους σαν Klingons, Romulans ή αξιωματικοί της Ομοσπονδίας στο Start Trek: New Worlds, ένα πλήρως τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης και στρατηγικής.

Το Invictus: In the Shadow Of Olympus είναι ένα strategy βασισμένο στο σύμπαν της ελληνικής μυθολογίας που ξεκινά από το σημείο που σταματάει η Οδύσσεια. Το Freespace 2 προσφέρει σημαντικές βελτιώσεις στο gameplay, ολοκαίνουριες αποστολές, έναν ισχυρό level editor, καλύτερες και περισσότερες multiplayer λειτουργίες και μερικές από τις πιο "καυτές" αερομαχίες που έχετε δει ποτέ σε παιχνίδι του είδους. Το MDK επιστρέφει με ένα νέο sequel, όπου τώρα μπορείτε να αναλάβετε τον έλεγχο οποιουδήποτε από τους τρεις χαρακτήρες του πρώτου παιχνιδιού, και ο EarthWorm Jim περνάει στην



Το φουτουριστικό περίπτερο της Intel.

τρίτη διάσταση, με πλήρη ελευθερία κίνησης και μη γραμμικό gameplay.

Virgin: Η Αναβίωση

Πέρα από τα παιχνίδια της Interplay, την οποία εκπροσωπεί, η Virgin έχει να επιδείξει μερικούς ακόμη τίτλους που αξίζουν της προσοχής σας. Ιδιαίτερα πρωτότυπο είναι το adventure/RPG Dragon's Blood. Εξελίσσεται σε ένα μαγευτικό interactive περιβάλλον και αποτελείται από πολλαπλές περιπέτειες που συνδέονται ακτινικά μεταξύ τους, οδηγώντας σε τρεις διαφορετικούς boss, τους οποίους θα πρέπει να νικήσετε για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι.

Την τρίτη έκδοση των κανόνων των D&D θα χρησιμοποιεί το επικό Never Winter Nights. Τοποθετείται στο σκηνικό των Forgotten Realms και εστιάζει στο multiplayer παιχνίδι. Ο παίκτης θα μπορεί να δημιουργεί τους δικούς του κόσμους και να φιλοξενεί τις δικές του περιπέτειες και τον mutliplayer server του στο Internet, ενώ θα έχει τη δυνατότητα να γίνει Dungeon Master και να αλληλεπιδράσει σε πραγματικό χρόνο με τους άλλους παίκτες στο παιχνίδι.

Mindscape: Χίλιες και μία Νύχτες

Ο Prince Of Percia κάνει την ηρωική επιστροφή του με την 3D ενσάρκωσή του, συνδυάζοντας τη γρήγορη δράση ενός παιχνιδιού μάχης με το βάθος ενός κλασικού action/adventure. Η ξιφομαχία βασίζεται σε ένα διαισθητικό interface, όπου η ακρίβεια και ο συγχρονισμός παίζουν μεγάλο ρόλο, ενώ θα έχετε στη διάθεσή σας και ένα τόξο.

Σε ένα χαριτωμένο περίπτερο μας περίμεναν τα Creatures, η καλύτερη εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης και συναισθήματος στο χώρο των games. Το Creatures Adventures απευθύνεται σε μικρά και μεγάλα παιδιά και σας εισάγει σε εμπειρίες όπως η γέννηση, η ανάπτυξη και ο θάνατος. Στο Creatures 3 - Norms In Space δημιουργείτε και ελέγχετε τρεις διαφορετικούς artificial οργανισμούς και μπορείτε να φτιάχνετε μηχανισμούς και gadgets για να βοηθήσετε την επιβίωσή τους στο υπερδιάστημα.



Η εσταυρωμένη. Ουδέν σχόλιο...

SCI: Αρμαγεδδών εναντίον Αγγέλων

Η SCI θα κυκλοφορήσει δύο νέους "καυτούς" τίτλους. Ο πρώτος είναι -φυσικά- το Carmageddon TDR. Αν και το παιχνίδι παραμένει βασικά το ίδιο, "τρέφεται" από μια ολοκαίνουρια engine, διαθέτει καλύτερα μοντέλα φυσικής και πιο ρεαλιστικούς πεζούς, ενώ προσφέρει 30 διαδρομές σε 10 διαφορετικά επίπεδα και πλήρεις multiplayer δυνατότητες.

Ωστόσο, το διαμάντι στην κορόνα της SCI θεωρείται το Titanium Angels, ένα action/adventure όπου χειρίζεστε μια εκρηκτική νεαρά και το αραχνοειδές τέρας-όχημά της. Οπως μας είπε ο εκπρόσωπος της SCI: "Φανταστείτε το Unreal με επίλυση γρίφων". Βασίζεται στη Revelation engine, που θεωρείται ισχυρότερη από αυτήν του Unreal και προσφέρει μερικά από τα πιο τρομερά εφέ που έχω δει, μη γραμμική εξέλιξη με τρεις διαφορετικές πιθανές καταλήξεις και μια ωραία multiplayer λειτουργία, όπου μεταξύ άλλων μπορείτε να συνεργαστείτε με έναν φίλο σας ελέγχοντας ο ένας τη νεαρά και ο άλλος το τέρας.



Η Hasbro παρουσίασε το GP 3 με δύο ρεπλίκες αγωνιστικών αυτοκινήτων, εξοπλισμένες με την τελευταία λέξη στην τεχνολογία των περιφερειακών.

Ο κατάσκοπος που γύρισε από το Cryo

Η Cryo Interactive ξαναχτυπά με ανανεωμένο οπλοστάσιο, προσφέροντάς μας επιτέλους ευπρεπές gameplay. Από τους αποκλειστικά on-line τίτλους της ξεχωρίζει το Fireteam, ένα γρήγορο παιχνίδι μάχης με έμφαση στη συνεργασία, που σας δίνει τη δυνατότητα να επικοινωνείτε σε πραγματικό χρόνο με ακουστικά και μικρόφωνο με τα μέλη της ομάδας σας. Επίσης on-line είναι το Mankind, ένα τρισδιάστατο παιχνίδι διαγαλαξιακής μάχης και στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο, ενώ το εμπόριο και η διαχείριση έχουν τον πρώτο λόγο στο ιστορικό Venice.

Το sequel του διάσημου Atlantis ακολουθεί αυτή τη φορά μη γραμμική εξέλιξη και στην παράδοση του Egypt έρχεται να προστεθεί το Aztec. Πολύ ωραίο φαίνεται και το fantasy real time action/strategy Chronicles Of The Black Moon. Περιμένετε επίσης τα εκθαμβωτικά adventures Time Machine και Faust και φυσικά το Devil Inside, ένα action/adventure τρίτου προσώπου από το δημιουργό του Alone In The Dark, με δυνατό gameplay και πρωτότυπο σενάριο.

EA Sports: Αν θέλετε να είστε στο παιχνίδι...

Εξαιρετικά βελτιωμένα είναι το FIFA και το NBA, ενώ η εταιρία επεκτείνεται φέτος και σε νέους τομείς των σπορ με παιχνίδια όπως τα Superbike 2000, Supercross 2000 και F1 2000, από τα οποία όμως δεν είδαμε πολλά πράγματα.

Στα ωραία και καινούρια στοιχεία του FIFA συγκαταλέγονται η νέα λειτουργία, που σας επιτρέπει να παίζετε με την ίδια ομάδα από χρονιά σε χρονιά, και η εμφάνιση χρωματιστών βελών στον κύκλο κάτω από τον ελεγχόμενο παίκτη, που σας υποδεικνύουν τη δυσκολία μιας πάσας ή ο παίκτης εγγυάται να σας οδηγήσει σε γκολ.

Το FIFA θα κυκλοφορήσει πλήρως εξελληνισμένο από τη CD-Media, με περιγραφή από τον Χρήστο Σωτηρακόπουλο, εξώφυλλο τον Τσάρτα και όλο το ελληνικό πρωτάθλημα.

Στο NBA πρωταγωνιστούν ο Michael Jordan και ο Tim Duncan, ο φετινός νικητής του NBA, αλλά και ο Magic Johnson, εφόσον φέτος θα μπορείτε να παίξετε και με τις ιστορικές ομάδες του All-Star. Θα έχετε επίσης την ευκαιρία να παίξετε one-to-one ή 3-on-3 σε εξωτερικά γήπεδα, σε γειτονιές αλά Spike Lee ραπάρο-



Στο περίπτερο της Disney μας περίμεναν όλοι οι διάσημοι ήρωές της.

ντας με hip-hop μουσική. Ενα άλλο τρομερό στοιχείο είναι ότι θα μπορείτε να σκανάρετε το πρόσωπό σας και να το κάνετε map σε ένα μοντέλο ώστε να εμφανίζεστε στο παιχνίδι, αλλά και να εισάγετε τη φωνή σας, ύμνους και βρισιές σε wave format!

Ubisoft: Η απόδραση του Rayman

O Rayman αποδρά από τη δεύτερη διάσταση με το Rayman 2: The Great Escape σε έναν παλαβό τρισδιάστατο κόσμο εκθαμβωτικών γραφικών και χρωμάτων, προικισμένο με μια σειρά νέων απίθανων κινήσεων.

Το Arcatera είναι ένα fantasy point-and-click adventure με στοιχεία RPG. Διαθέτει μη γραμμική πλοκή που οδηγεί σε δέκα διαφορετικές καταλήξεις και λαμβάνει χώρα σε ένα σύμπαν όπου κάθε κάτοικος ακολουθεί τις δικές του καθημερινές συνήθειες.

Το Shadow Company είναι ένα παιχνίδι τακτικής μάχης σε πραγματικό χρόνο, που σας θέτει επικεφαλής μιας elite δύναμης μισθοφόρων. Μπορείτε να χρησιμοποιείτε οχήματα που αφήνουν πίσω τους οι εχθροί σας, ενώ η δυναμική τοπογραφία των χαρτών σάς επιτρέπει να ακολουθήσετε ίχνη στο χιόνι και την άμμο.

Απολαυστικό είναι το Rally Racing, που διαθέτει 30 αυτοκίνητα με 100% ρεαλιστικά μοντέλα καταστροφής και πλούσια ποικιλία καιρικών και οδικών συνθηκών. Τέλος, εξαιρετικά βελτιωμένο είναι το sequel του Seven Kingdoms.

Hasbro - Microprose - Δεσμώτης του Ιλίγγου

Στην ECTS παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το Grand Prix 3, που ψηφίστηκε ως Καλύτερο PC Game της έκθεσης και θα θέσει για ακόμη μία φορά τα standards στους εξομοιωτές της Formula 1. Για τους μηχανόβιους υπάρχει το GP500, η πλήρης εξομοίωση του μεγαλύτερου πρωταθλήματος αγώνων μοτοσικλέτας, ενώ οι λάτρεις του management έχετε το νου σας για το Grand Prix World.

Το X-Com Alliance διατηρεί τα στρατηγικά στοιχεία του προγόνου του, όντας όμως ένα 3D action πρώτου προσώπου, που προσφέρει ακόμη και multiplayer Deathmatch, αντλώντας ενέργεια από την παντοδύναμη engine του Unreal.

O Simon The Sorcerer κάνει κι αυτός την εμφάνισή του στην τρίτη διάσταση. Το gameplay θα ακολουθεί κυρίως προοπτική τρίτου προσώπου, θα μπορείτε όμως να αλλάζετε σε πρώτο πρόσωπο, ανάλογα με τις συνθήκες.

Το Spirit Of Speed 1937 σας μεταφέρει στο παρελθόν για να αγωνιστείτε με μερικά από τα πιο συναρπαστικά αυτοκίνητα που έγιναν ποτέ, όπως η Bugatti 35B. Και για τους επίδοξους πιλότους υπάρχει το B-17 Flying Fortress II, όπου περνάτε και από τις 10 θέσεις του πληρώματος του τρομερού βομβαρδιστικού. Μπορείτε επίσης να πετάξετε σαν συνοδοί πιλότοι ή με τα αναχαιτιστικά της Luftwaffe.



Η Hasbro ήταν μία από τις πιο έντονες παρουσίες της έκθεσης.

Κι ακόμα περισσότερα...

Η Blizzard Entertainment ανακοίνωσε το WarCraft III, ένα RPG/strategy, που θα εξελίσσεται σε ένα πλήρως τρισδιάστατο interactive περιβάλλον. Το gameplay θα δίνει έμφαση στην τακτική μάχη, τα quests, την αλληλεπίδραση με NPCs, τη στρατολόγηση και την ανάπτυξη ηρώων. Τώρα θα ελέγχετε έξι φυλές και θα έχετε μεγαλύτερη ελευθερία να δημιουργήσετε τους δικούς σας κόσμους. Επίσης, υπό ανάπτυξη βρίσκεται το Diablo II, που θα είναι τέσσερις φορές μεγαλύτερο από τον προκάτοχό του και θα προσφέρει πέντε νέες κλάσεις χαρακτήρων, εκατοντάδες skills, αντικείμενα και όπλα, υποστήριξη 3dfx και multiplayer παιχνίδι για έως και οκτώ παίκτες στο Battle.net.

Η Westwood ανακοίνωσε το C&C: Renegade, ένα πλήρως τρισδιάστατο shooter τρίτου προσώπου στο σύμπαν του C&C με όλα τα γνωστά σας οχήματα και κτίρια. Τώρα, θα μπορείτε να μπείτε μέσα στα κτίρια και να τινάξετε στον αέρα το interactive περιβάλλον ή να συνεργαστείτε με τους φίλους σας σε διαφορετικές θέσεις μέσα στο ίδιο όχημα στις τρομερές multiplayer λειτουργίες. Από την ίδια εταιρία έρχεται και το επίδοξο Diablo killer Nox, που θα συνδυάζει γρήγορη arcade δράση με στοιχεία RPG.

Στο περίπτερο της Maxis ο Will Wright, δημιουργός του SimCity, παρουσίασε το The Sims, ένα παιχνίδι στρατηγικής, όπου ελέγχετε τους κατοίκους μιας γειτονιάς του Sim City σε κάθε τομέα της ζωής τους, από το σπίτι και την καριέρα τους έως τις διαπροσωπικές σχέσεις τους. Είναι ένα εξαιρετικά εθιστικό παιχνίδι και το καλύτερο που έχω δει στη σειρά.

Από τη RedStorm έρχεται το Rainbow Six - Rogue Spear, που έλαβε το βραβείο Καλύτερου Multiplayer Παιχνιδιού. Από τα τρομερά νέα στοιχεία του ξεχωρίζουν η δυνατότητα replay κάθε αποστολής μέσα από τα μάτια οποιουδήποτε μέλους μιας ομάδας και ένας mission editor που σας επιτρέπει να αλλάξετε ουσιαστικά τα πάντα.

Από τη Sierra έρχεται το πρώτο επίσημο add-on του Half-Life, το Opposing Force, που θα προσφέρει επτά νέα όπλα, καθώς και τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε το barnacle (το alien που κρεμόταν από τις οροφές στο πρώτο παιχνίδι) σαν όπλο ή σαν γάντζο. Αυτή τη φορά αναλαμβάνετε το ρόλο ενός από τους στρατιώτες που έχουν ως αποστολή τους να σκοτώσουν τον πρωταγωνιστή του πρώτου παιχνιδιού!

Στη σειρά της THQ ξεχωρίζει το X-Beyond The Frontier, ένα εκθαμβωτικό space combat simulator που έχει όλα τα προσόντα να γίνει το Elite των 90's, ενώ το Sinistar Unleashed, το χορταστικό και εντυπωσιακό 3D sequel του κλασικού arcade shooter των 80's κυριολεκτικά θα σας ξεθεώσει.



Ο Rayman ήταν ένας από τους διάσημους πρωταγωνιστές της φετινής ECTS.

Η Infogrames ανακοίνωσε την τέταρτη, τρισδιάστατη ενσάρκωση του τρομερού Alone In The Dark, και το εκρηκτικό sequel του ID-War, με τον τίτλο Defiance, που αυτή τη φορά θα υποστηρίζει 3D acceleration. Από τη γερμανική Discreet Monsters αναπτύσσεται το The Real Neverending Story. Βασίζεται στο διάσημο μυθιστόρημα του Mixail Ende και πρόκειται να επαναπροσδιορίσει το είδος των adventures χρησιμοποιώντας ριζοσπαστικές τεχνολογίες.

Τέλος, σε λίγους εκλεκτούς, ο Peter Molyneux παρουσίασε το νέο αριστούργημά του Black&White, για το οποίο θα διαβάσετε στο επόμενο τεύχος του περιοδικού.

Η φιλότιμη προσπάθειά μου να τα χωρέσω όλα σε έξι σελίδες σταματάει εδώ. Για ακόμη περισσότερα νέα, μείνετε συντονισμένοι στη συχνότητα του "PC Master".

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ECTS



Το Giants είναι ένα από τα πιο πρωτότυπα και εκθαμβωτικά παιχνίδια που έχετε δει ποτέ.



Ο ιστορικός Prince Of Persia επιστρέφει θριαμβευτικά με μια νέα, τρισδιάστατη φορεσιά.



Γίνετε δεσμώτες του ιλίγγου τρέχοντας στο Rally Racing.



Οι σκληροπυρηνικοί των AD&D θα λατρέψουν το Planescape: Torment.



Τα Norms κατακτούν το υπερ-διάστημα στο Creatures 3.



Το πολλά υποσχόμενο RPG Arcatera.



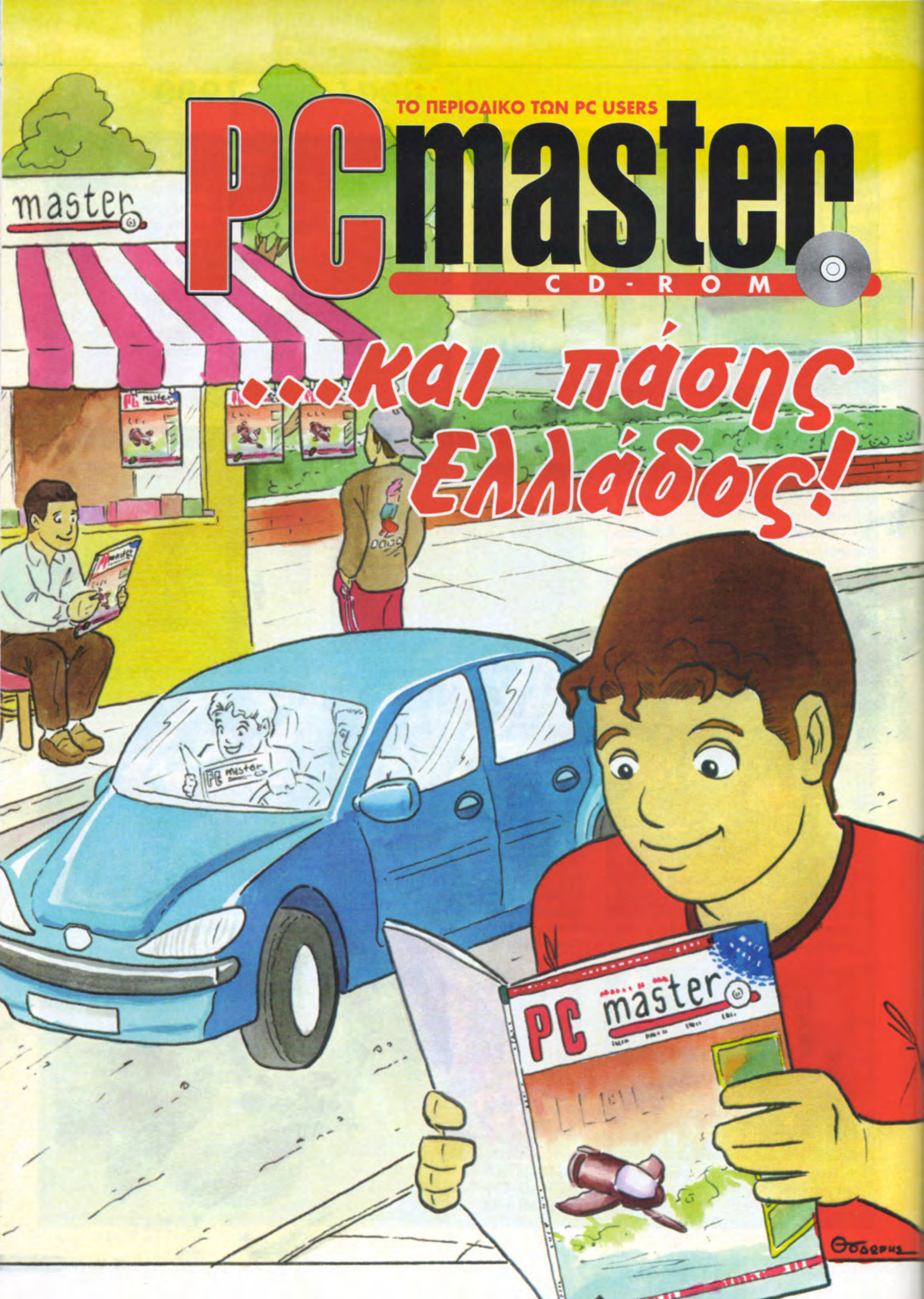
Το Dragon's Blood φαίνεται πραγματικά εκτυφλωτικό.



Σας θυμίζει κανέναν; Ναι! Είναι ο Simon The Sorcerer, που διασχίζει το τούνελ της τρίτης διάστασης.

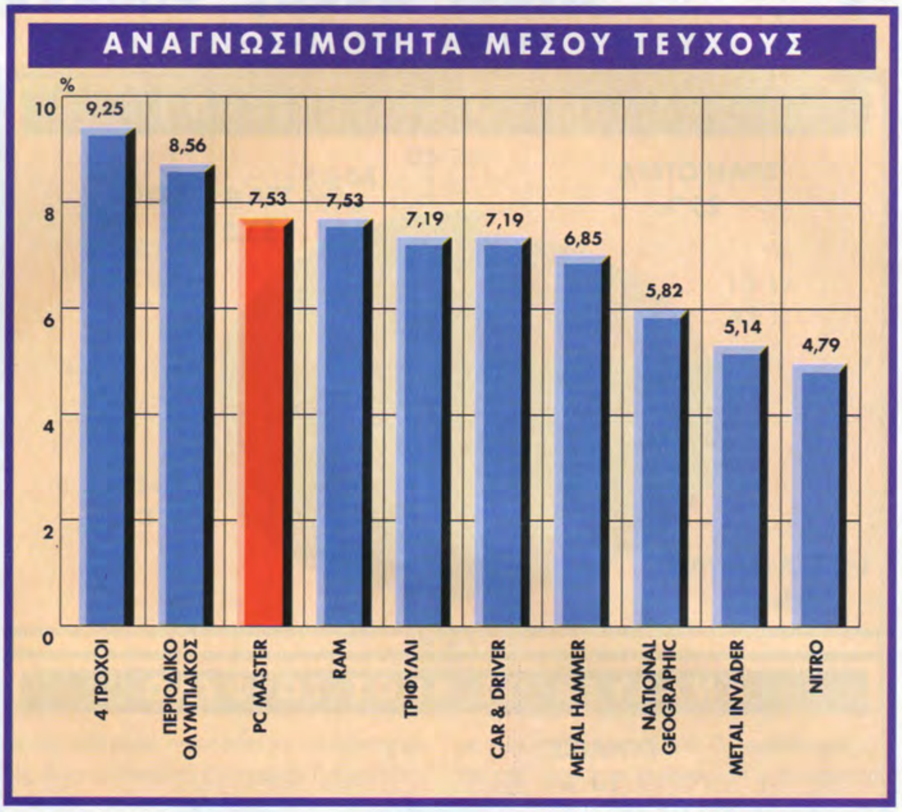


Η Karmen του Titanium Angel και η μηχανική αράχνη της. Θα καταφέρει άραγε να εκθρονίσει τη Lara;


ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master
CD-ROM
...και πάσης Ελλάδος!
master
PC master

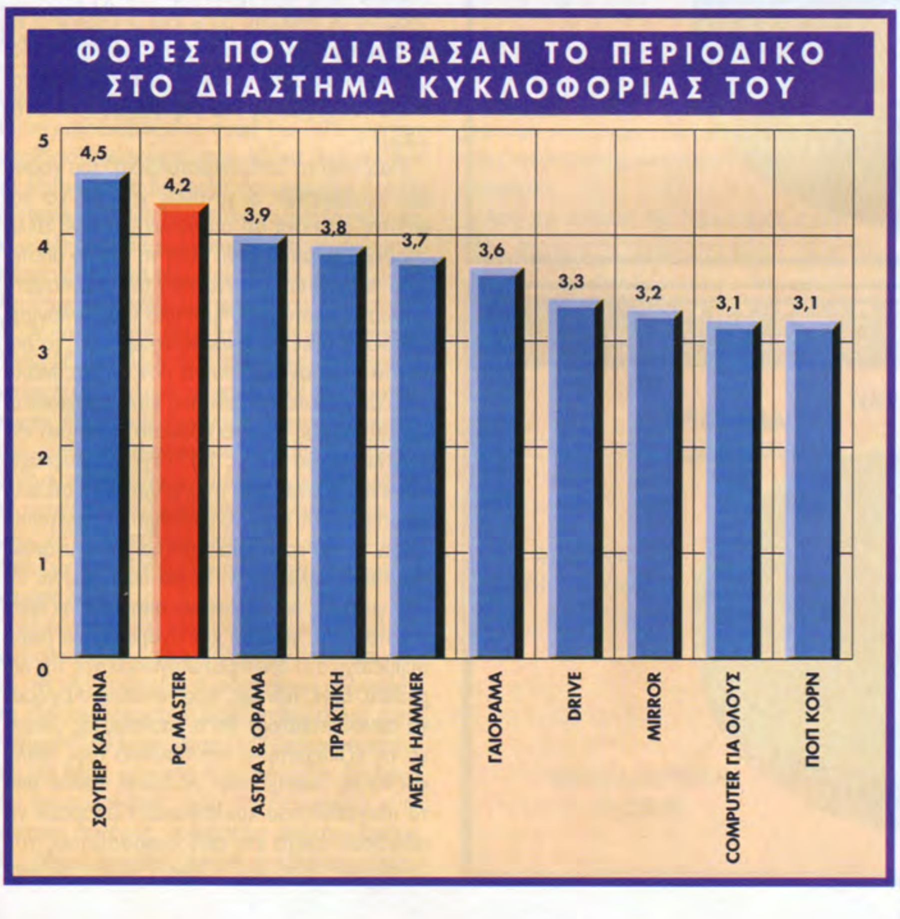
Η πρόσφατη έρευνα της εταιρίας Focus απέδειξε αυτό που εσείς και εμείς γνωρίζαμε εδώ και καιρό: ότι το "PC Master" βρίσκεται πολύ ψηλά στις προτιμήσεις του ελληνικού αναγνωστικού κοινού.

Επιμέλεια: Γιάννης Πατρίκος
master@compupress.gr



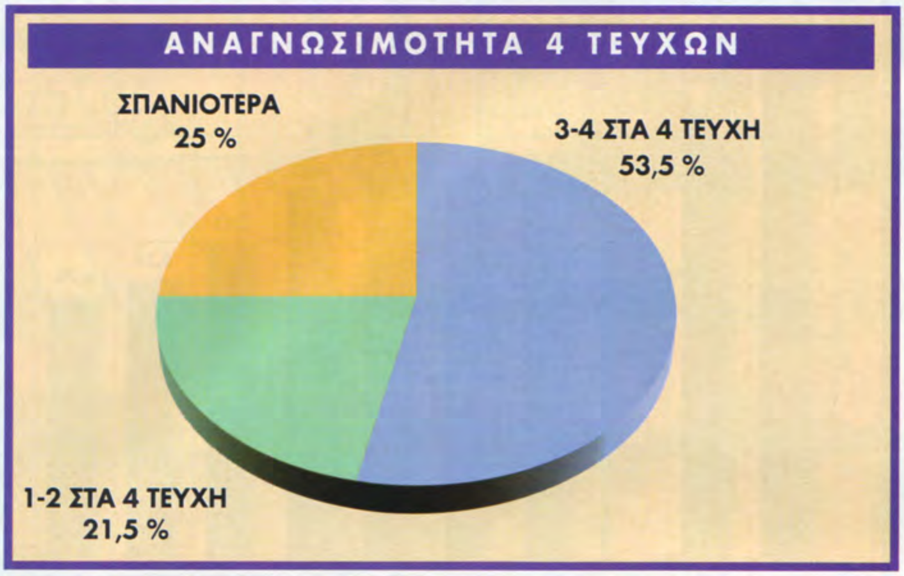
Κάθε χρόνο, το Αθηναϊκό Κέντρο Ερευνών "Focus AEE" πραγματοποιεί μια πανελλήνια έρευνα αναγνωσιμότητας περιοδικών, στην οποία καταγράφεται η δυναμικότητα κάθε περιοδικού εντύπου σε όλη την επικράτεια. Η έρευνα αυτή είναι γνωστότερη με το χαρακτηριστικό όνομα "BARI Report" και δίνει, εκτός των άλλων, μια καλή εικόνα του αναγνωστικού κοινού κάθε περιοδικού. Το σημαντικό είναι ότι η εν λόγω έρευνα δεν ασχολείται ούτε με τιράζ (αριθμός τευχών που τυπώνονται) ούτε με κυκλοφορίες (αριθμός τευχών που αγοράζονται). Ασχολείται αποκλειστικά με το πόσοι άνθρωποι ΔΙΑΒΑΖΟΥΝ ένα περιοδικό. Για να σας δώσω να καταλάβετε τη διαφορά, σύμφωνα με την έρευνα, το "PC Master" διαβάζεται κάθε μήνα από περίπου 50.000 άτομα, ενώ το τιράζ του περιοδικού είναι αρκετά μικρότερο.

Μαζί με τα ερωτηματολόγια που δημοσιεύονται από καιρό σε καιρό στο "PC Master", μία έρευνα αυτής της εμβέλειας και τέτοιου κύρους θα μας βοηθήσει να κατανοήσουμε καλύτερα τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά σας, ρυθμίζοντας αναλόγως και την ύλη του περιοδικού.

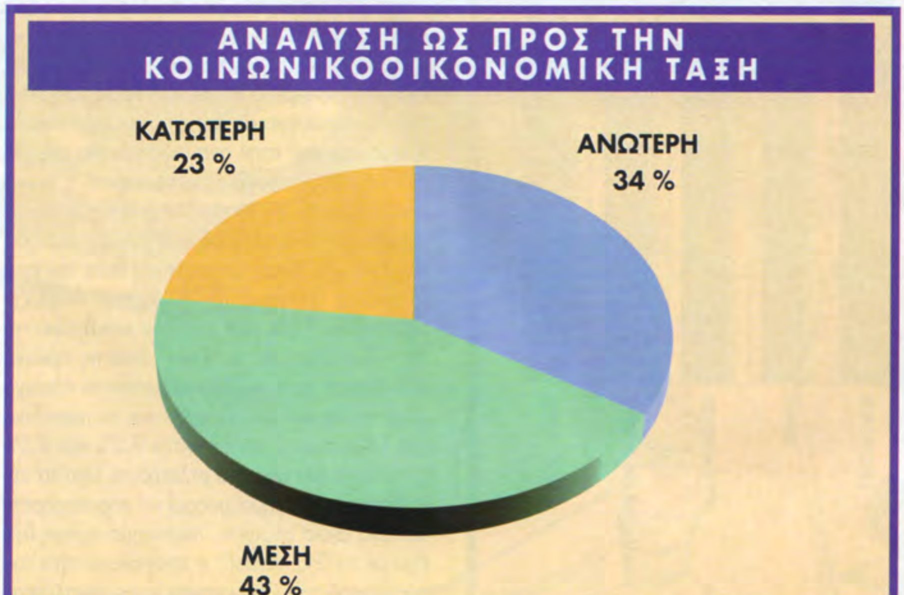


Σύμφωνα λοιπόν με την έρευνα, το "PC Master" διαπρέπει στον ανδρικό πληθυσμό ηλικίας από 13 έως 17 ετών, αγγίζοντας την αναγνωσιμότητα γνωστών περιοδικών υψηλής κυκλοφορίας. "Ε, καλά", θα μου πείτε, "αυτό το ξέραμε". Η αλήθεια είναι ότι και εμείς το υποψιαζόμαστε, αλλά από την υποψία μέχρι τη γνώση υπάρχει τεράστια διαφορά. Και δεν αναφερόμαστε βέβαια απλώς στο σκέλος που αφορά στον ανδρικό πληθυσμό. Το ότι οι υπολογιστές είναι σε γενικές γραμμές μια ανδροκρατούμενη αγορά το ξέρει ο πασαένας, χωρίς να χρειαστεί να καταφύγει σε έρευνες και στατιστικές. Αναφερόμαστε στην αναγνωσιμότητα του περιοδικού στον κόσμο των teenagers, η οποία κατατάσσει το "PC Master" στην τρίτη θέση πανελλαδικά, ανεξαρτήτως κατηγορίας περιοδικού εντύπου. Οπως μπορείτε να δείτε και από το σχετικό γράφημα, το "PC Master" διαβάζεται από το 7,5% των εφήβων και βρίσκεται στην ίδια θέση με το "RAM", ενώ τις πρώτες δύο θέσεις καταλαμβάνουν στον αντίστοιχο χώρο το περιοδικό "4Τροχοί" και το περιοδικό του Ολυμπιακού με ποσοστά 9,2% και 8,5% αντίστοιχα. (Αν μάλιστα μελετήσετε λίγο το συγκεκριμένο γράφημα, μπορεί να παρατηρήσετε και ένα άλλο στοιχείο, που καμία σχέση δεν έχει με το "PC Master": η αναγνωσιμότητα του περιοδικού του Ολυμπιακού είναι μεγαλύτερη

...και πάσης Ελλάδος!







από αυτήν του αντίστοιχου εντύπου του Παναθηναϊκού στις συγκεκριμένες ηλικίες. Λέτε οι φανατικοί "κόκκινοι" teenagers να είναι περισσότεροι από τους "πράσινους"; Λέω, μήπως.)

Ενα άλλο στοιχείο που προκύπτει από την έρευνα, το οποίο ομολογουμένως πολύ μας χαροποίησε, είναι ότι... σας αρέσει πολύ να διαβάζετε το "PC Master"! Με μεγάλη ικανοποίηση διαπιστώσαμε ότι το "PC Master" δεν είναι ένα περιοδικό το οποίο ο αναγνώστης απλώς ξεφυλλίζει και μετά ξεχνά πού το πέταξε. Το διαβάζει ξανά και ξανά, χρησιμοποιώντας το είτε ως βοήθημα, είτε για να διαβάσει τα άρθρα που δεν πρόλαβε να διαβάσει στην πρώτη ανάγνωση του περιοδικού. Τι μεγαλύτερη ανταμοιβή υπάρχει για εμάς, τους συντελεστές του περιοδικού, από αυτή;

Μάλιστα, στον τομέα αυτό τολμάμε να γράψουμε ότι το "PC Master" έρχεται πρώτο όσον αφορά στον ανδρικό πληθυσμό ανεξαρτήτου ηλικίας, καθώς το μόνο περιοδικό που φαίνεται να το υποσκελίζει είναι η... "Σούπερ Κατερίνα", ένας τίτλος (σχεδόν;) αποκλειστικά για κορίτσια, όπως φαίνεται και στο αντίστοιχο γράφημα. Από όλα τα ανδρικά περιοδικά, το "PC Master" είναι το πιο αγαπημένο... Μα πού έβαλα τα Slipad μου; Μου χρειάζεται ένα τώρα...

Επιπλέον, οι περισσότεροι από εσάς ανήκετε στην κατηγορία των "τακτικών αναγνωστών", διαβάζοντας τρία ή τέσσερα τεύχη κάθε τετράμηνο με ποσοστό 53%, ενώ οι υπόλοιποι είτε διαβάζετε ένα με δύο τεύχη την ίδια περίοδο (ποσοστό 21%) είτε είστε εντελώς περιστασιακοί αναγνώστες του περιοδικού (ποσοστό 25%).

Παρ' όλο το "ανδροκρατούμενο" του χώρου των υπολογιστών, οι γυναίκες χρήστες και χομπίστες φαίνεται ότι αυξάνουν με αργά αλλά σταθερά βήματα. Ετσι, αυτή τη στιγμή αποτελούν το 13% των αναγνωστών του "PC Master", ποσοστό ιδιαίτερα σημαντικό αν υπολογίσει κάποιος ότι σε προηγούμενες έρευνες το ποσοστό ήταν σχεδόν πάντα μονοψήφιο. Μάλιστα, στα αποτελέσματα που είχαμε δημοσιεύσει στο τεύχος 100, το ποσοστό αυτό ήταν εκπληκτικά μικρό - μόλις 1,5%! Εχει περάσει σχεδόν ένας χρόνος από τότε, αλλά δεν πιστεύουμε ότι μέσα σε αυτό το διάστημα πραγματοποιήθηκε τέτοια κολοσσιαία αύξηση των γυναικών χρηστών υπολογιστών. Το πιο πιθανό είναι ότι στις γυναίκες δεν αρέσει να απαντούν σε ερωτηματολόγια, γι' αυτό και είχαμε τέτοια μικρή συμμετοχή στο ερωτηματολόγιο εκείνης της περιόδου. Εύγε, πάντως, στις γυναίκες. Αρχίζουν να συνειδητοποιούν ότι ο υπολογιστής μπορεί να τις εξυπηρετήσει στη δουλειά τους, αλλά και να τις διασκεδάσει. Αλλωστε, πολλά από τα παιχνίδια που κυκλοφορούν μπορούν να παιχθούν άνετα και από εκπροσώπους του "ασθενούς" (που λέει ο λόγος) φύλου. Βέβαια,

...και πάσης Ελλάδος!

δεν νομίζω ότι θα ασχοληθούν με το Quake ή το Mortal Kombat, αλλά ένα Atlantis όπως και να το κάνουμε θα τις συγκινήσει.

Γράψαμε παραπάνω ότι το "PC Master" διαπρέπει στους teenagers. Δεν είναι λοιπόν περίεργο που στις ηλικίες αυτές ανήκει το 43% των αναγνωστών μας - κοντά στους μισούς δηλαδή.

Από τις υπόλοιπες κατηγορίες ηλικιών, το 19% των αναγνωστών έχουν ηλικία από 18 μέχρι 24 χρονών, το 13% από 25 έως 34 χρονών, το 15% από 35 έως 44 χρονών, το 8% από 45 έως 55 χρονών και το 2% από 55 έως 70 χρονών. Μια γενική θεώρηση της κατάταξης αυτής των ηλικιών οδηγεί σε ένα συμπέρασμα το οποίο βέβαια όλοι γνωρίζουμε: το "PC Master" είναι ένα κατεξοχήν νεανικό περιοδικό - γιατί να το κρύψωμεν άλλωστε; Μεγάλη έκπληξη ήταν αυτό το μικρό 2% που αφορά στις ηλικίες άνω των 55 ετών. Ενα μόνο έχω να πω: Μπράβο! Δεν συναντάς εύκολα ανθρώπους αυτής της ηλικίας που παρακολουθούν από τόσο κοντά τις εξελίξεις της τεχνολογίας.

Από τα προαναφερόμενα στοιχεία προκύπτει και ο μέσος όρος ηλικίας των αναγνωστών μας, που είναι τα 25 χρόνια. Ο μέσος όρος αυτός απλώς επιβεβαιώνει τον ανωτέρω ισχυρισμό μου περί της "νεανικότητας" του περιοδικού. Λέω λοιπόν να αναβάλλω τη στήλη με τις... παρουσιάσεις λογιστικών προγραμμάτων. Μάλλον δεν σας ενδιαφέρουν...

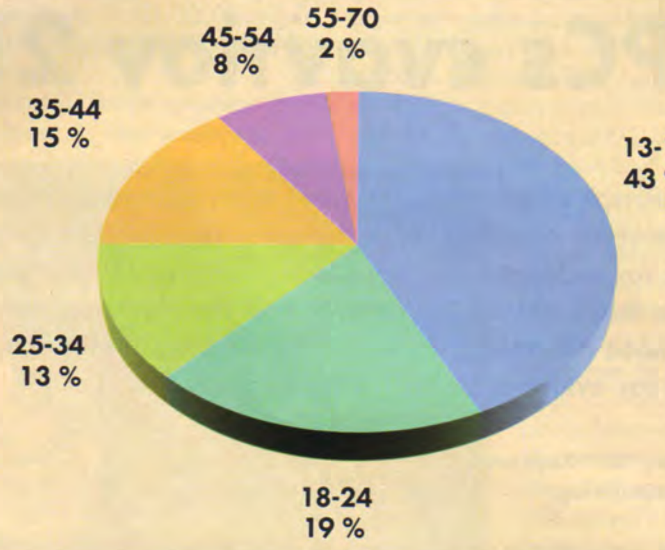
Η ανάλυση του χώρου διαμονής των αναγνωστών μας ήταν λίγο ως πολύ αναμενόμενη. Οι περισσότεροι από εσάς (το 59% για την ακρίβεια) βρίσκεστε στην Αθήνα (λες και δεν το ξέραμε), ένα ποσοστό που φαίνεται λογικό αν υπολογίσουμε την εκπληκτική συγκέντρωση του πληθυσμού στην ευρύτερη περιοχή της πρωτεύουσας τα τελευταία είκοσι χρόνια. Ακολουθούν τα μεγάλα αστικά κέντρα με ποσοστό 15% και μετά η Θεσσαλονίκη με ποσοστό 11%. Εδώ ισχύουν δύο τινά: είτε κάτι έχουμε κάνει που ενόχλησε τα παιδιά της συμπρωτεύουσας και γι' αυτό δεν μας προτιμούν ιδιαίτερα είτε στη Θεσσαλονίκη δεν αρέσουν οι υπολογιστές. Και επειδή το τελευταίο δυσκολεύομαι να το πιστέψω, καλώ κάποιον ή κάποιους αναγνώστες να μου στείλουν ένα mail ή μια επιστολή όπου να εξηγούν και σε μένα τον Πειραιώτη τι κάναμε λάθος...

Και ερχόμαστε στο μείζον θέμα της κοινωνικοοικονομικής τάξης. Οπως βλέπετε και από το σχετικό γράφημα, η συντριπτική πλειονότητα των αναγνωστών μας εντάσσονται στην ανώτερη (40%) και μέση (48%) κοινωνικοοικονομική τάξη, γεγονός που καταρχήν σημαίνει ότι οι υπολογιστές, παρ' ότι θεωρητικά φθηναίνουν συνεχώς, ουσιαστικά ανήκουν ακόμα στα "ακριβά σπορ". Δεν είναι εύκολο να αγοράσεις, και πολύ περισσότερο να συντηρήσεις, έναν υπολογιστή τη σήμερον ημέρα. Κάτι το κόστος απόκτησης, κάτι το ακόμα μεγαλύτερο κόστος αναβάθμισης (μάλιστα... ανανεώνεται κάθε λίγο και λιγάκι) κρατούν τους υπολογιστές μακριά από τις χαμηλότερες κοινωνικοοικονομικές τάξεις. Και όμως, οι υπολογιστές είναι "η γραφή και η ανάγνωση" του, όχι και τόσο μακρινού, μέλλοντος. Ηδη, στις περισσότερες δουλειές γραφείου, το πρώτο που ζητείται από τον εργαζόμενο είναι να γνωρίζει χειρισμό υπολογιστή. Και είναι λογικό. Ελάχιστες επιχειρήσεις δεν έχουν ακόμα μηχανογραφηθεί.

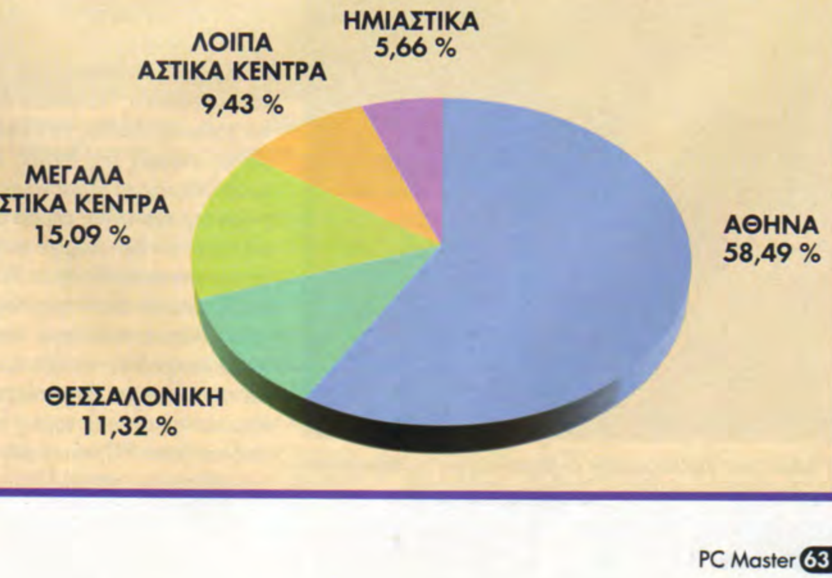
Από την έρευνα της Focus προκύπτουν και άλλα στοιχεία τα οποία λίγο έχουν να κάνουν με την ύλη του περιοδικού. Για παράδειγμα, είναι εκπληκτικό το γεγονός ότι η συντριπτική πλειονότητα (μιλάμε για ποσοστό 62%) των αναγνωστών ήδη διαθέτει κινητό τηλέφωνο! Μωρέ μπράβο διείσδυση η κινητή τηλεφωνία! Τώρα θα μου πείτε: "και γιατί σε ενδιαφέρει αν έχω εγώ κινητό τηλέφωνο ή όχι;". Θα απαντήσω με παράδειγμα: Θα σας κακοφαινόταν δηλαδή αν παρουσιάζαμε κάποια άρθρα για σύνδεση κινητού τηλεφώνου με υπολογιστή (ξεκινώντας πιθανότατα από το Data Suite της Nokia) ή για τη μέθοδο λήψης και αποστολής e-mail μηνυμάτων μέσω του κινητού; Αν δεν θέλετε, να μου το πείτε για να μην παιδευόμαστε κι εμείς άδικα...

PC

ΑΝΑΛΥΣΗ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑ



ΑΝΑΛΥΣΗ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΤΟΠΟ ΔΙΑΜΟΝΗΣ



MILLENNIUM BUG

PCs εναντίον 21ου αιώνα

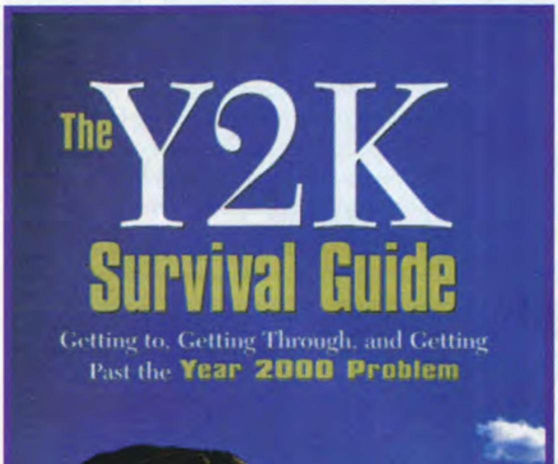
Καθώς η δεύτερη χιλιετία της μετά Χριστόν εποχής τελειώνει και η επιστήμη συνεχώς προοδεύει, πλησιάζουμε σε μία πράγματι κρίσιμη στιγμή για τον ανθρώπινο πολιτισμό, όπως τον γνωρίζουμε σήμερα. Το Millennium Bug ή αλλιώς Y2K rollover είναι ένα σημαντικό πρόβλημα που κατά πάσα πιθανότητα θα προκαλέσει μεγάλες αναταράξεις σε ολόκληρο τον αναπτυγμένο τεχνολογικά κόσμο.

του Δημήτρη "3D" Καρέτσου
dimcar@compulink.gr



Και εκπαιδευτικά videos στον αγώνα κατά του Millennium Bug.

Δυστυχώς, είναι απόλυτα κατανοητό από κάθε πολίτη της παγκόσμιας κοινωνίας ότι κάθε τεχνολογικό επίτευγμα που έχει σκοπό να διευκολύνει τη ζωή του ανθρώπου κάποια στιγμή γυρνά σαν μπούμερανγκ και μας δείχνει όχι τα προτερήματα αλλά τα μειονεκτήματά του. Το Millennium Bug αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους πονοκεφάλους που έχει αντιμετωπίσει ο άνθρωπος στη σύγχρονη ιστορία του. Σχετίζεται με -τι άλλο φυσικά- τους υπολογιστές, όχι μόνο αυτούς που έχουμε στα δωμάτιά μας για να γράφουμε κείμενα στο Word ή να παίζουμε παιχνίδια, αλλά και εκείνους που χρησιμοποιούνται σε τράπεζες, νοσοκομεία, υπουργεία, δημόσιους οργανισμούς και μονάδες του στρατού κάθε χώρας.



Τα βιβλία που κυκλοφορούν με θεματολογία το Millennium Bug είναι πολλά και δίνουν χρήσιμες πληροφορίες.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ MILLENNIUM BUG;

Η γέννηση του προβλήματος ανήκει στον ίδιο τον άνθρωπο και χρονολογείται στα τέλη της δεκαετίας του '70 και στις αρχές της δεκαετίας του '80. Οι υπολογιστές που κατασκευάζονταν την εποχή εκείνη διέθεταν περιορισμένο μέγεθος μνήμης, το οποίο σε ακραίες περιπτώσεις και αρκετά αργότερα έφτασε το εξωφρενικό ποσό το 640KB!!! Η έλλειψη αυτή μνήμης πονοκεφάλιαζε τους κατασκευαστές hardware αλλά και software, καθώς δεν έφτανε για τις ανάγκες της εποχής. Ετσι, προσπάθησαν να εξοικονομήσουν μνήμη περικόπτοντας σημεία όπου πίστευαν ότι δεν υπήρχε ανάγκη για κατασπατάληση πόρων. Κάπου εκεί ξεκίνησαν όλα - αμαρτίες γονέων, βλέπετε, παιδεύουσι τέκνα... Αν και τα προβλήματα που προκαλεί το Millennium Bug επεκτείνονται και σε άλλους τομείς πέρα από το home PC, εντούτοις δεν χρειάζεται να περιπλέξουμε τα πράγματα. Υπάρχουν πολλοί PC users που αγνοούν την κατάσταση και νομίζω ότι πρέπει να αρκεστούμε στις δυσκολίες που ίσως συναντήσουν αυτοί, όταν αλλάξει ο χρόνος και μπούμε στο 2000.

Ας ξεκινήσουμε από την πηγή του προβλήματος. Κάθε PC διατηρεί μια ημερομηνία που περνά από δύο στάδια για να μπορέσει ο χρήστης να τη δει. Το πρώτο στάδιο είναι το CMOS Real Time Clock chip, το οποίο είναι ένα κομμάτι hardware ενσωματωμένο στο BIOS κάθε υπολογιστή, ενώ το δεύτερο είναι το ίδιο το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιείται από κάθε υπολογιστή.

Η ημερομηνία αποθηκεύεται στο BIOS με την εξής μορφή: αιώνας/YY/MM/DD, όπου YY τα δύο τελευταία ψηφία της χρονολογίας, MM ο μήνας και DD η ημέρα. Στο DOS, που είναι το βασικό λειτουργικό σύστημα των τελευταίων 14 χρόνων, στο οποίο ακόμα στηρίζονται τα Windows 9x, η ημερομηνία αποθηκεύεται ως πλήθος ημερών που έχουν περάσει από την 01/01/1980 και μετατρέπεται σε ημερομηνία της μορφής αυτής όταν ένα πρόγραμμα τη ζητήσει. Ετσι, κάθε φορά που ένας υπολογιστής ξεκινά, το DOS και κατά συνέπεια τα Windows

διαβάζουν την ημερομηνία που δίνει το CMOS Real Time Clock και τη μετατρέπει σε αναγνώσιμη για το χρήστη ημερομηνία, μετρώντας ουσιαστικά πόσες μέρες έχουν περάσει από την ημερομηνία-σταθμό 01/01/1980. Το PC κρατά την ημερομηνία του όσο λειτουργεί. Το CMOS διατηρεί την ημερομηνία και όταν το PC είναι εκτός λειτουργίας. Ωστόσο, δεν υπάρχει πρόβλεψη για την αλλαγή του αιώνα, που είναι για το κακόμοιρο το PC μας οριστικά και αμετάβλητα ο 20ός. Ετσι, όταν γυρίσει ο χρόνος και εισέλθουμε στο 2000, τα δύο τελευταία ψηφία της χρονολογίας που χρησιμοποιεί και αποθηκεύει το CMOS θα μηδενιστούν. Ομως, καθώς δεν υπάρχει πρόβλεψη για αλλαγή του αιώνα, το CMOS θα θεωρήσει ότι το έτος είναι το 1900!!! Το DOS, από την άλλη, μπορεί να συνεχίσει να μετρά και μετά το 2000. Ετσι, μέχρι να γίνει επανεκκίνηση του συστήματος, το σύστημα θα δείχνει σωστά την ημερομηνία. Μόλις όμως γίνει reboot, το CMOS θα δώσει την καινούρια ημερομηνία στο DOS, η οποία θα είναι αρκετά προγενέστερη από αυτήν που ξεκινά να μετρά το λειτουργικό σύστημα (80 χρόνια πίσω!). Είναι προφανές ότι το πρόβλημα ανήκει σχεδόν αποκλειστικά στο CMOS. Από την άλλη, όμως, το ίδιο το λειτουργικό δεν είναι ικανό να καταλάβει το σφάλμα και να το εξαλείψει, έτσι ώστε να μην προκαλείται σύγχυση για τον ίδιο το χρήστη.

Σε μερικά μάλιστα BIOS το πρόβλημα είναι ακόμα μεγαλύτερο. Εχει αναφερθεί ότι BIOS της Award με έκδοση 4.50 και ημερομηνία έκδοσης προγενέστερης του Νοέμβρη 1995 δεν επιτρέπει ημερομηνίες μετά το 1999, κάτι που φυσικά δε μπορεί να διορθωθεί μέσω software. Η συγκεκριμένη έκδοση του BIOS συναντάται κατά κόρον σε 486 συστήματα καθώς και σε κάποια από τα αρχικά Pentium συστήματα.

ΤΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΟΥΜΕ

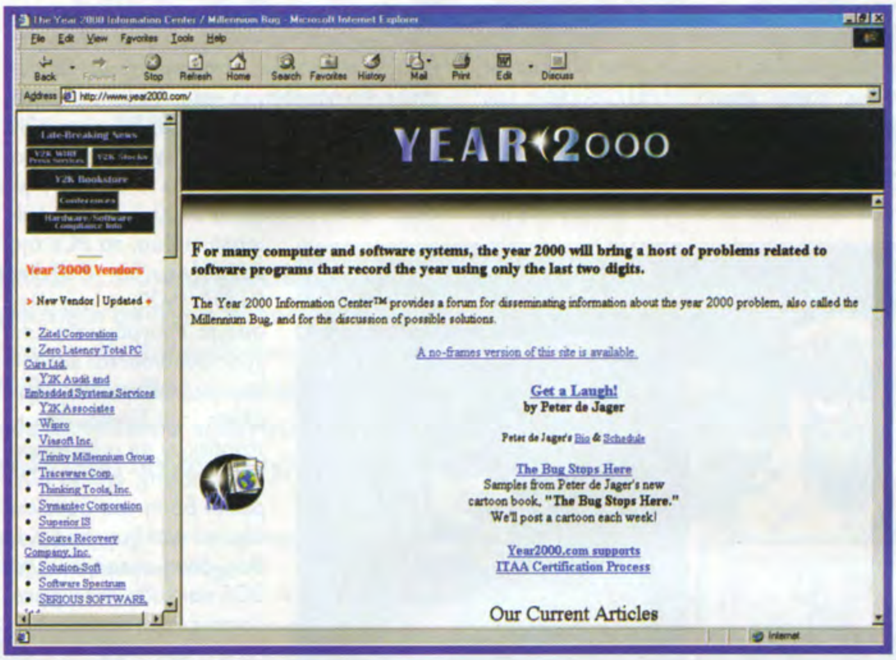
Είναι απόλυτα κατανοητό ότι το Millennium Bug αποτελεί ένα αγκάθι στη χρήση των υπολογιστών. Πόσο μάλλον όταν υπάρχει κόσμος που δεν γνωρίζει πραγματικά τις συνέπειες που είναι δυνατό να προκληθούν, αλλά δεν μπορεί και να προστατευθεί. Η άγνοια είναι ο μεγαλύτερος κίνδυνος. Ακόμα και μεταξύ χρηστών home PCs, όπου τα προβλήματα περιορίζονται σε έναν υπολογιστή και μπορούν να λυθούν με μεγάλη ευκολία, ο κόσμος είναι φοβισμένος, καθώς πιστεύει ότι την 01/01/2000 ένα ζωύφιο θα εισβάλει στον υπολογιστή του και θα του φάει τα καλώδια.

Ο απλός χρήστης PC δεν θα συναντήσει ιδιαίτερα προβλήματα. Σε έναν υπολογιστή που χρησιμεύει σε καθημερινές προσωπικές εργασίες, όπου η ημερομηνία δεν παίζει ιδιαίτερη σημασία, τα προβλήματα ελαχιστοποιούνται. Η λανθασμένη ένδειξη ημερομηνίας δεν θα μπορούσε να προβληματίσει κανέναν χρήστη. Προσοχή χρειάζεται από όσους χρησιμοποιούν τους υπολογιστές τους για εργασιακούς σκοπούς. Σε τράπεζες, δημόσιους οργανισμούς, πανεπιστήμια, λογιστήρια και άλλους χώρους, όπου ο υπολογιστής είναι εργαλείο δουλειάς, το πρόβλημα μεγεθύνεται επικίνδυνα. Η σωστή ένδειξη της ημερομηνίας είναι αναγκαία, καθώς σε αυτήν στηρίζονται, για παράδειγμα, επιταγές ή χρεωστικά καθώς και οτιδήποτε σχετίζεται με οικονομικούς διακανονισμούς. Φανταστείτε, για παράδειγμα, μια τράπεζα που χρησιμοποιεί υπολογιστές οι οποίοι δεν είναι Y2K συμβατοί. Ενας πολίτης που έχει πάρει δάνειο από τη συγκεκριμένη τράπεζα το εξοφλεί σιγά σιγά. Την 1η Ιανουαρίου 2000, λόγω του Millennium Bug, τα PCs της τράπεζας θα δείξουν 01/01/1900, με αποτέλεσμα τα προγράμματα που χρησιμοποιούνται για την παρακολούθηση της εξόφλησης του δανείου να καταγράψουν ότι ο συγκεκριμένος πολίτης έχει να πληρώσει δόση του δανείου εδώ και κάτι δεκαετίες. Καθώς, όπως αναφέραμε, το DOS και κάθε λειτουργικό βασισμένο σε αυτό θα δείξει 01/01/1980, το πρόγραμμα θα λάβει αυτή την ημερομηνία. Στην καλύτερη των περιπτώσεων ίσως "κρεμάσει" το σύστημα, καθώς θα μπερδευτεί με το πισωγύρισμα στο χρόνο. Στη χειρότερη περίπτωση, όμως, ο νόμος θα κυνηγά έναν φουκαρά πολίτη που έχει πέσει θύμα του συστήματος για μη αποπληρωμή δανείου. Μέχρι να ξεκαθαρίσουν τα πράγματα και να αποκαλυφθεί το λάθος, αυτός ο άνθρωπος δεν θα ξέρει ποιο ήταν το έγκλημά του.

Ακόμα μία περίπτωση θα μπορούσε να είναι η ακόλουθη: Ο ΟΤΕ διαθέτει μια σειρά υπολογιστών που καταγράφουν τα τηλεφωνήματα των συνδρομητών του ώστε να μπορεί ο Οργανισμός να χρεώνει τα αναλογούντα ποσά. Αν ένας υπολογιστής που καταγράφει τα δικά μου τηλεφωνήματα δεν είναι Y2K συμβατός, τότε έχω πολύ μεγάλο πρόβλημα. Θέλοντας να ευχηθώ σε κάποιο φιλικό πρόσωπο για την αλλαγή του χρόνου, του τηλεφωνώ προτού περάσουμε στο 2000 και μιλώντας κάνα πεντάλεπτο με αυτόν, γίνεται η αλλαγή. Ο υπολογιστής που χρονομετρά το τηλεφώνημά μου θα μετρήσει κανονικά 5 λεπτά, καθώς δεν παθαίνει τίποτα μέχρι να γίνει κάποια επανεκκίνηση. Οταν όμως αυτή γίνει και το PC θελήσει να συγκεντρώσει το συνολικό ποσό



Υπάρχει και η αστεία πλευρά του θέματος, όπου άνθρωποι με χιούμορ εκμεταλλεύονται την αναστάτωση και δημιουργούν πετυχημένα κόμικς.



Οι σελίδες στο Internet που ασχολούνται με το θέμα του Millennium Bug είναι πάρα πολλές και αυξάνονται με γεωμετρικούς ρυθμούς. Οι χρήστες μπορούν να βρουν πληθώρα πληροφοριών χωρίς μεγάλο κόπο.

που χρωστάω, θα υπολογίσει λανθασμένα ότι εγώ κατά την αλλαγή του χρόνου μιλούσα συνεχόμενα 20 χρόνια!!! Φανταστείτε το σοκ των γονιών μου όταν αντιληφθούν έναν λογαριασμό μεγέθους των κερδών του Τζόκερ. Μέχρι να ξεκαθαρίσει η υπόθεση, τα καρδιακά και εγκεφαλικά επεισόδια θα είναι καθημερινό φαινόμενο.

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ

Καθώς δεν είναι γνωστές όλες οι διαστάσεις που θα μπορούσε να λάβει το πρόβλημα, έχει ξεκινήσει εδώ και καιρό σε όλο τον κόσμο μια προσπάθεια για άμεση επίλυση του Millennium Bug. Κυβερνήσεις και ιδιωτικές επιχειρήσεις προσπαθούν να ανακαλύψουν πόσοι υπολογιστές διαθέτουν το πρόβλημα ώστε ή να αντικατασταθούν ή να διορθωθούν.

Ευτυχώς, οι πρόσφατα κατασκευασμένοι υπολογιστές δεν αντιμετωπίζουν τέτοιο ζήτημα, οπότε νεοσύστατοι οργανισμοί δεν χρειάζεται να ασχοληθούν με το hardware κομμάτι του bug. Υπολογιστές όμως κατασκευασμένοι πριν από το 1994 πιθανότατα δεν είναι συμβατοί με το πρόβλημα του 2000. Στο Διαδίκτυο υπάρχει πληθώρα προγραμμάτων που αναλαμβάνουν να εντοπίσουν αν ένας υπολογιστής είναι Y2K συμβατός και να δώσουν τις κατάλληλες πληροφορίες ώστε να επιλυθεί το Millennium Bug. Οι παλαιότεροι υπολογιστές, προγενέστεροι της Pentium εποχής, είναι αρκετά δυσεύρετοι, αλλά υπάρχουν και χρησιμοποιούνται από πολλές εταιρίες που δεν αντέχουν το κόστος συνεχών αναβαθμίσεων. Γι' αυτούς τους υπολογιστές υπάρχουν κάρτες σε ISA μορφή που επιλύουν το πρόβλημα. Οι κάρτες αυτές διαθέτουν δικό τους CMOS Real Time Clock και απενεργοποιούν αυτό του BIOS που δίνει λανθασμένες πληροφορίες.

Ετσι, το πρόβλημα του hardware παραμερίζεται, αλλά παραμένει αυτό στο software. Εδώ τα πράγματα είναι βέβαια αρκετά πιο δύσκολα. Υπάρχουν χιλιάδες μικρά και μεγάλα προγράμματα, εμπορικά και μη, τα οποία έχουν κατασκευάσει έμπειροι επαγγελματίες ή προγραμματιστές της στιγμής. Κανείς δεν ξέρει πόσα από αυτά τα προγράμματα έχουν σχεδιαστεί ώστε να μην αντιμετωπίσουν πρόβλημα και πόσα θα "τρελαθούν" την Πρωτοχρονιά του 2000. Σε αυτό το κομμάτι επικεντρώνεται και το ενδιαφέρον των ειδικών. Οι μεγάλες εταιρίες κατασκευής software ανακοινώνουν συνεχώς καινούρια patches που αντιμετωπίζουν κάποιες ασυμβατότητες των προγραμμάτων τους. Η Microsoft, για παράδειγμα, έχει κατασκευάσει πληθώρα patches για τα Windows και τα υπόλοιπα προγράμματα που έχει κυκλοφορήσει. Ομως, υπάρχει πολύ software κατασκευασμένο από μικρές εταιρίες, που δεν υφίστανται πλέον, των οποίων τα προγράμματα εξακολουθούν να χρησιμοποιούνται από επιχειρήσεις. Τα προγράμματα αυτά είναι από δύσκολο έως αδύνατο να επισκευαστούν, καθώς πρέπει να βρεθεί ο άνθρωπος που τα κατασκεύασε και να πληρωθεί για μία αρκετά χρονοβόρα δουλειά. Από την άλλη, οι επιχειρήσεις δεν έχουν το χρόνο να εκπαιδεύσουν το προσωπικό τους σε καινούρια προγράμματα, με αποτέλεσμα να βρίσκονται σε μία πολύ δύσκολη κατάσταση από την οποία ίσως δεν καταφέρουν να βγουν.

Το Millennium Bug αποτελεί μια πραγματικότητα, και κανείς δεν αμφιβάλλει γι' αυτό. Οσες προσπάθειες και να γίνονται για την αποφυγή προβλημάτων που θα προκληθούν από αυτό, κανείς δεν είναι σίγουρος τι ακριβώς θα συμβεί την 1η Ιανουαρίου 2000. Οσο περνά ο χρόνος, όλο και περισσότεροι άνθρωποι εγκαταλείπουν τα μεγάλα αστικά κέντρα και απομονώνονται σε μικρά νησιά, καθώς ο φόβος είναι μεγάλος. Ο,τι και να λέμε τώρα, εδώ μόνο μια έκφραση μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε. Το μέλλον θα δείξει. Αντε και καλή μας τύχη.

Μερικά από τα δεκάδες προϊόντα που ήδη κυκλοφορούν με θέμα το Millennium Bug.







Στη φύση

η ταχύτητα

είναι προνόμιο λίγων...



για την CompuLink είναι

όλων σας!

ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ ΤΗΣ COMPULINK ΜΕΣΩ
ΕΠΑΚ

3ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	18.000 δρχ.
6ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	35.000 δρχ.
12ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	65.000 δρχ.

Οι ανωτέρω τιμές δεν περιλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%.

Με το νέο, εξελιγμένο πρωτόκολλο που φτάνει με άνεση στα 57.600 bps απολαύστε την εμπειρία της τέλειας πλοήγησης στο Internet! Αποκτήστε το σήμερα και συνδεθείτε από το σπίτι ή το γραφείο σε λίγα λεπτά!

COMPULINK NETWORK

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
τηλ.: 9249761 e-mail: sales@compulink.gr

SuperPack COMPULINK

GAME CL













POINT SYSTEM



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96–100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μας διέθεσαν τα παρακάτω καταστήματα/εταιρίες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec (πρώην Grup) Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	97%
	STARSHOT	ΙΟΥΝΙΟΣ	94%
	OUTCAST	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	93%
	ALIENS vs PREDATOR	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	92%
	REQUIEM	ΙΟΥΝΙΟΣ	86%
ADVENTURE	AMERZONE	ΙΟΥΝΙΟΣ	97%
	DISCWORLD NOIR	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	96%
	REAH	ΙΟΥΝΙΟΣ	96%
	LIATH	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	85%
	CYDONIA	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	81%
RPG	MIGHT & MAGIC VII	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	97%
	BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
	SILVER	ΙΟΥΝΙΟΣ	85%
SIMULATION	TOCA 2	ΙΟΥΝΙΟΣ	96%
	HIDDEN & DANGEROUS	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	90%
	STAR WARS: EPISODE 1 RACER	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	88%
	NASCAR REVOLUTION	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	72%
	UEFA CHAMPIONS LEAGUE	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	81%
	APACHE vs HAVOC	ΙΟΥΝΙΟΣ	81%
STRATEGY	WAR OF THE WORLDS	ΙΟΥΝΙΟΣ	96%
	TIBERIAN SUN	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	94%
	JAGGED ALLIANCE 2	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	93%
	WORMS ARMAGEDDON	ΙΟΥΝΙΟΣ	93%
	ROLLERCOASTER TYCOON	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
	FLEET COMMAND	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	89%
	TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	86%
	IMPERIALISM II	ΙΟΥΝΙΟΣ	83%
	STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	81%
	COMMANDOS - BTCOD	ΙΟΥΝΙΟΣ	80%
	SAGA: RAGE OF THE VIKINGS	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	79%
	WARHAMMER 4000: RITES OF WAR	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ	73%

ROLE PLAYING GAME

The 4th Coming

Είναι πλέον κοινώς αποδεκτό το γεγονός ότι τα on-line games και ιδιαίτερα τα on-line RPGs γνωρίζουν ιδιαίτερη άνθηση στην εποχή μας, κυρίως λόγω της ιδιαίτερης ικανότητάς τους να αιχμαλωτίζουν το χρήστη μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή στην προσπάθειά του να λύσει ακόμα έναν δύσκολο γρίφο ή να ανέβει ένα level παραπάνω. Το The 4th Coming έρχεται να επιβεβαιώσει την ανωτέρω θεωρία, καθώς είναι βέβαιο ότι ο κόσμος του και η ατμόσφαιρά του θα ικανοποιήσουν ακόμα και τον πιο απαιτητικό gamer.

του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Όταν ο αρχισυντάκτης του περιοδικού μού έδωσε το The 4th Coming, αρχικά για beta-testing (το review που διαβάζετε μου το φύλαγε για έκπληξη!), δεν σας κρύβω ότι προσπάθησα να "θάψω" με διάφορους τρόπους (πλάγιους και μη) το εν λόγω game, επηρεασμένος φυσικά από τις χιλιάδες μετριότητες που βλέπουμε καθημερινά και που δυστυχώς τολμούν να αυτοαποκαλούνται on-line RPGs. Φυσικά, σε καμιά περίπτωση δεν θα μπορούσα να φανταστώ την έκπληξη που με περίμενε, όταν τελικά εγκατέστησα το παιχνίδι στον υπολογιστή μου. Προτού προχωρήσουμε στην περιγραφή του παιχνιδιού, είναι σκόπιμο να αναφέρουμε ότι το The 4th Coming διατίθεται στην Ελλάδα μέσω της Digital Content που αποτελεί κλάδο της Compupress, ενώ η κατασκευάστρια εταιρία δεν είναι άλλη από τη Vircom. Ναι, σωστά διαβάσατε: Επιτέλους, ένα on-line RPG αποκτά δικό του server και στη χώρα μας!




Πολεμώντας zombies στο νεκροταφείο της Lighthaven.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του The 4th Coming σίγουρα δεν ξεχωρίζει για την πρωτοτυπία του, εντούτοις εμπεριέχει έναν τόνο μυστηρίου που συμβάλλει τα μέγιστα στη δημιουργία της εκπληκτικής ατμόσφαιρας του παιχνιδιού. Here it goes:

"Υπάρχουν ιστορίες σχετικά με κάποια αρχαία περίοδο στην οποία τα elves κυριαρχούσαν στη Γη σε μεγάλους αριθμούς και τα επιτεύγματα του πολιτισμού τους ήταν λαμπρότερα ακόμα και από τον ίδιο τον Ηλιο (!!!). Παράλληλα οι πολιτισμοί των ανθρώπων και των dwarves βρίσκονταν ακόμα στα πρώτα στάδια της δημιουργίας τους. Ηταν η εποχή των θρύλων και των ηρωικών πράξεων, μια εποχή στην οποία ο κόσμος γνώρισε πραγματική ευτυχία και ευημερία. Δυστυχώς η εποχή αυτή έχει παρέλθει ανεπιστρεπτί, καθώς η μοίρα της επεφύλαξε άδοξο τέλος. Τα elves, πέφτο-

ντας θύματα των ψευδαισθήσεών τους, έχουν πλέον σχεδόν εξαφανιστεί, αφού δεν θέλησαν να ακούσουν τις εκκλήσεις του Harbinger, αυτού που ήρθε για να τους προειδοποιήσει... Ο Harbinger έφτασε τη νύχτα που τα φεγγάρια και οι αστερισμοί του Κενταύρου βρίσκονταν σε σειρά, πριν από αρκετές χιλιετίες, η εμφάνισή του δε ήταν εφιαλτική καθώς προειδοποίησε όλους όσοι είχαν την υπομονή να τον ακούσουν για την τρομερή επερχόμενη καταστροφή. Ο Harbinger έκανε ακόμα και αρκετές προφητείες, όμως τα elves, διατηρώντας μια σκληρή και αλαζονική στάση, όχι μόνο δεν έδωσαν σημασία στα λόγια του, αλλά κατόρθωσαν να τον διώξουν. Ο τελευταίος υποσχέθηκε ότι θα ξαναγύριζε όταν ο καιρός ήταν κατάλληλος για κάτι τέτοιο.

Αρκετές γενιές αργότερα, ο Harbinger επέστρεψε στη Γη, για άλλη μία φορά, κάτω από μια περίεργη ευθυγράμμιση αστερισμών. Τα elves είχαν ήδη ξεχάσει τις προειδοποιήσεις του και καθώς η κατάρα έπεσε πάνω στην ανυπεράσπιστη φυλή τους, τότε μόνο κατάλαβαν το λάθος τους. Παρ' όλες τις μαγικές ικανότητές τους τα elves δεν κατάφεραν να νικήσουν τις θεϊκές δυνάμεις που τους συνέτριψαν. Λέγεται ότι, όταν ο Harbinger έφυγε από τα χωριά τους, δεν υπήρξε ούτε ένα κτίριο που να είχε μείνει όρθιο. Ο αέρας μετέφερε τη μυρωδιά της καταστροφής και της αποσύνθεσης μέχρι τα χωριά των dwarves, οι οποίοι, θεωρώντας το γεγονός αυτό ως σημάδι μεγάλου κακού, προετοιμάστηκαν να υπερασπίσουν τον εαυτό τους. Ο Harbinger, όμως, αφού προειδοποίησε τους dwarves ότι κάποτε θα ερχόταν και η σειρά τους και ότι μόνο τα επιτεύγματα δεν μπορούν να είναι το μέτρο μιας άξιας φυλής, έφυγε για δεύτερη φορά.

Μια χιλιετία αργότερα, η ευθυγράμμιση των αστερισμών έμελλε να επαναληφθεί για ακόμα μία φορά. Ο πολιτισμός των dwarves είχε αναπτυχθεί με μεγάλους ρυθμούς, ενώ οι ίδιοι, προσεκτικοί να μην επαναλάβουν τα λάθη των elves, εκτός από τα πολιτισμικά επιτεύγματά τους, λάτρευαν με σεβασμό το θεό τους προετοιμαζόμενοι παράλληλα για τον Τρίτο Ερχομό. Οταν ο Harbinger ήρθε για τρίτη φορά, όμως, οι dwarves, μη μπορώντας να αντέξουν την όψη και τη μυρωδιά του, τον πέρασαν για κάποιον αποτρόπαιο δαίμονα και του επιτέθηκαν αμέσως. Κάποιοι ιστορικοί υποστηρίζουν ότι αυτή ακριβώς η πράξη των dwarves προκάλεσε την κατάρρευση του πολιτισμού τους. Επίσης, σύμφωνα με τους ίδιους ιστορικούς, ήταν παρόντες στο γεγονός και κάποιοι από τους ανθρώπους, τους οποίους ο Harbinger προειδοποίησε ότι κάποτε θα ερχόταν η ώρα της δικής τους κρίσης και ίσως καταστροφής αν αποδεικνύονταν το ίδιο ανάξιοι όπως τα elves και οι dwarves.

Βέβαια, είναι πιθανό καμία από τις παραπάνω ιστορίες να μην είναι αληθινή, παρ' όλα αυτά όμως κάποιοι άνθρωποι, που ζουν στην εποχή μας κάτω από μια ασυνήθιστη ευθυγράμμιση αστερισμών, τόσο σπάνια ώστε να συμβαίνει περίπου κάθε 1.000 χρόνια, πιστεύουν ότι ίσως μέσα σε όλες αυτές τις ιστορίες να υπάρχει μια δόση αλήθειας. Ισως να υπάρχει κάποιος Harbinger που περπατά αυτή τη στιγμή πάνω στη Γη με σκοπό να μας κρίνει και τελικά να μας καταστρέψει, αν τον απογοητεύσουμε. Ετσι, λοιπόν, μικρό, ανόητο ανθρωπάκι, προτού σε σκοτώσω για τα εγκλήματά σου, προτού καταδικάσω την ψυχή σου στο αιώνιο πυρ, απάντησέ μου στην παρακάτω ερώτηση:

Νιώθεις πράγματι άξιος;"

Περίπου έτσι τελειώνει η μακρά εισαγωγή του παιχνιδιού, η οποία ουσιαστικά αφήνει πολλά κενά και ερωτηματικά τα οποία θα κληθείτε να απαντήσετε σιγά σιγά καθώς ξεκινάτε την περιπλάνησή σας στον κόσμο του The 4th Coming.



Οι ατρόμητοι πολεμιστές Bandit De Lowen και Federus (!) σε αναμνηστική φωτογραφία.



Δείγμα του spellbook του μάγου.



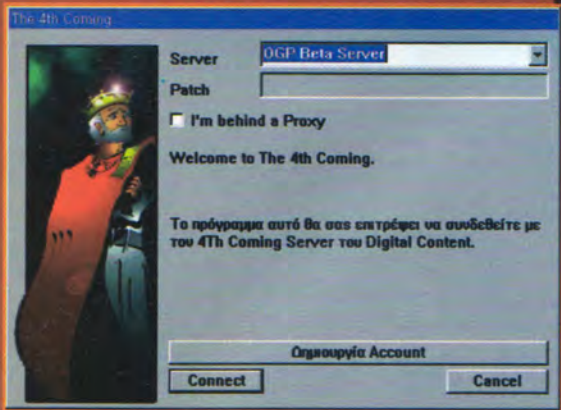
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

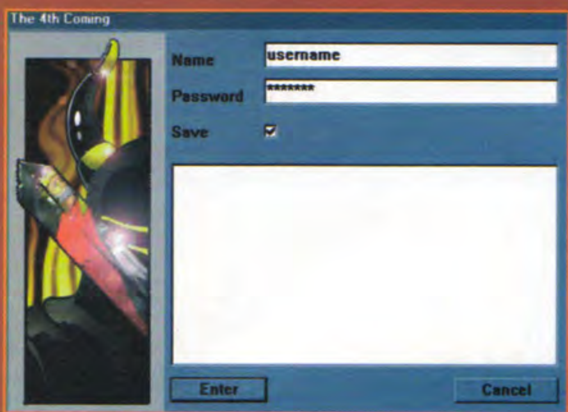
Ξεκινώντας για πρώτη φορά το παιχνίδι, τίποτα δεν μπορούσε να με προετοιμάσει για την πανδαισία χρωμάτων και σχεδίων που πλημμύρισαν την οθόνη μου. Κρίνοντας τα γραφικά με μία λέξη, το μόνο που μπορώ να γράψω είναι: άψογα! Αρχικά πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι τρέχει σε ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα, ενώ οι φωτοσκιάσεις καθώς και τα sprites των χαρακτήρων έχουν προσεχθεί μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια, με αποτέλεσμα να δημιουργείται στον παίκτη ένα ξεχωριστό "μεσαιωνικό" συναίσθημα που - αν μη τι άλλο- είναι εντυπωσιακό. Αξίζει επίσης να σημειώσουμε ότι τα γραφικά του παιχνιδιού αλλάζουν ανάλογα με την ώρα του παιχνιδιού. Ετσι, για παράδειγμα, την ημέρα τα πάντα είναι φωτεινά, το απόγευμα (κατά τη γνώμη μου η καλύτερη ώρα του παιχνιδιού, αφού τα γραφικά κυριολεκτικά απογειώνονται!) κυριαρχεί ένα μουντό κίτρινο χρώμα, ενώ τη νύχτα, όπως άλλωστε είναι αναμενόμενο, τα πάντα είναι σκοτεινά και ενδέχεται να αντιμετωπίσετε προβλήματα ορατότητας, αν δεν διαθέτετε κάποιο torch ή light spell. Από ό,τι θυμάμαι τόσο προσεγμένα γραφικά είχα να δω από την εποχή του Ultima Online. Δεν γνωρίζω, βέβαια, κατά πόσο βοηθά η ύπαρξη κάποιου 3D accelerator στο σύστημά σας, πάντως σύμφωνα με τις απαιτήσεις του παιχνιδιού μια τέτοια

ΕΤΑΙΡΙΑ
VIRCOM/DIGITAL CONTENT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-90 (200 για μουσική), Windows 95/98, 32MB RAM, 150MB στο δίσκο, τουλάχιστον 28.800 bps modem με σύνδεση στο Internet

ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟΝ SERVER





Μετά την εγκατάσταση του παιχνιδιού στο δίσκο σας από το δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM μας, για να συνδεθείτε στον server της Digital Content σιγουρευτείτε πρώτ' απ' όλα ότι είστε συνδεδεμένοι στο Internet και ότι έχετε αποκτήσει το account σας (μην ξεχάσετε να συμπληρώσετε το κουπόνι που θα βρείτε στο περιοδικό μας αυτόν το μήνα για να αποκτήσετε έναν ολόκληρο μήνα δωρεάν σύνδεσης). Με το που θα τρέξετε το παιχνίδι θα μεταφερθείτε σε μία οθόνη στην οποία βλέπετε ήδη να αναγράφεται το όνομα του server και στη συνέχεια πατάτε το "Connect". Την πρώτη φορά που συνδέεστε σε κάποιον server, το σύστημα θα εκτελέσει κάποιες αποσυμπιέσεις διάφορων αρχείων και patches οπότε, be patient... Στην παρούσα φάση, το The 4th Coming έχει φτάσει αισίως στην έκδοση 1.04 και σε περίπτωση που δεν διαθέτετε αυτή την έκδοση, αναγκαστικά θα την κατεβάσετε από τον patch server στον οποίο συνδέεστε όπως γράψαμε στην αρχή. Αφού λοιπόν τελειώσουν όλες οι ανωτέρω βαρετές διαδικασίες, δίνοντας το username και password του account σας στην authentication screen, μπορείτε πλέον ελεύθερα να ξεκινήσετε την περιπλάνησή σας στα σκοτεινά dungeons (και όχι μόνο) του παιχνιδιού. Η σελίδα στην οποία θα βρείτε το ελληνικό online manual του The 4th Coming είναι η: http://www.t4c.gr.

συσκευή δεν κρίνεται απαραίτητη.

Περνώντας από τα γραφικά στον ήχο, νέες εκπλήξεις με περίμεναν. Καταρχήν, το παιχνίδι πλαισιώνεται από μία επική μουσική σε όλη τη διάρκειά του (από την οθόνη των τίτλων έως και την πιο ασήμαντη τοποθεσία), η οποία μάλιστα αλλάζει ανάλογα με την περιοχή στην οποία βρίσκεστε. Το μόνο ίσως αρνητικό που μπορεί κάποιος να επισημάνει εδώ είναι ότι, αν μείνετε σε κάποιο μέρος για μεγάλο χρονικό διάστημα, ενδέχεται η μουσική να γίνει μονότονη, σε κάθε περίπτωση όμως κάτι τέτοιο δεν μειώνει το όμορφο αισθητικό αποτέλεσμα που προκαλεί στο πρώτο κιόλας άκουσμα.



Συνάντηση με τον τρομερό DarkFang, το δράκο της Lighthaven.



Εδώ εξοπλίζετε το χαρακτήρα σας και ανεβάζετε τα attributes του.

Φιλική συμβουλή: Μη δοκιμάσετε να κατεβείτε στο 4ο level των dungeons της Lighthaven αν δεν έχετε προετοιμαστεί ψυχολογικά, καθώς η μουσική είναι τόσο υποβλητική, που είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα γυρίσετε αργά αργά το κεφάλι σας προς τα πίσω μπας και παραμονεύει κάποιος δαίμονας στη γωνία του δωματίου (ναι, μη γελάτε, αυτό συνέβη σε εμένα που, όταν έπαιζα το παιχνίδι, είχε ήδη πάει... αργάμιση). Τέλος, τα ηχητικά εφέ των τεράτων και των χαρακτήρων δεν θα σας προβληματίσουν ιδιαίτερα καθώς είναι συνηθισμένα μεν πλην όμως αποδίδουν ρεαλιστικά τη δράση.

Ο χειρισμός του χαρακτήρα σας γίνεται σχεδόν αποκλειστικά με το mouse, ενώ βοηθητικά έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε τα βελάκια για την κίνηση στις 4 κατευθύνσεις του ορίζοντα. Η απλότητα που διακρίνει αυτό το interface σίγουρα αποτελεί και το πλέον θετικό στοιχείο, αφού δεν χρειάζεται να απομνημονεύσετε ένα σωρό πλήκτρα και shortcuts, εκτός βέβαια από κάποια απολύτως απαραίτητα. Ετσι, λοιπόν, στην περίπτωση που θα χρειαστεί να μιλήσετε σε κάποιον NPC χαρακτήρα ή να μαζέψετε κάποιο αντικείμενο από το έδαφος, ένα απλό αριστερό κλικ αρκεί για να φέρει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Στην περίπτωση μάλιστα που επιθυμείτε να πείτε κάτι το συγκεκριμένο, αρκεί να τυπώσετε την/τις λέξεις που θέλετε να πείτε και οι NPCs θα αντιδράσουν άμεσα, ο καθένας με τον τρόπο του. Καλό είναι να έχετε υπόψη σας ότι όλοι σχεδόν οι NPCs του παιχνιδιού αντιδρούν στις λέξεις: "Name", "Work" και "Bye". Επίσης, όταν κάποιος NPC σας μιλάει, προσέξτε ότι μερικές λέξεις είναι φωτισμένες με λευκό χρώμα. Αυτές οι λέξεις ονομάζονται "keywords" και αν τις χρησιμοποιήσετε, ο NPC θα σας πει κάτι σχετικό με αυτό που τον ρωτήσατε. Στην περίπτωση τώρα που βρίσκεστε σε Combat mode (Ctrl-C) ο κέρσορας αλλάζει σε σπαθί, όταν περνάει πάνω από κάποιο τέρας ή άλλον χαρακτήρα, και με αριστερό κλικ χτυπάτε. Τι πιο απλό; Το δεξί πλήκτρο του mouse χρησιμεύει μόνο στο να παίρνετε την περιγραφή κάποιου αντικειμένου ή το όνομα ενός χαρακτήρα όταν κάνετε κλικ πάνω σε αυτόν. Βέβαια, αν και το interface του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένο όσον αφορά στην ευχρηστία του, ωστόσο δεν παύει να παρουσιάζει κάποια μικρά μειονεκτήματα τα οποία οφείλουμε να επισημάνουμε.

Αρχικά, το option του "transparency", το οποίο καθορίζει αν ο χαρακτήρας σας μπορεί να βλέπει μέσα από τοίχους (!!!), ήταν μάλλον μια άστοχη επι-

ΤΑ SHORTCUTS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Esc — Σας μεταφέρει στην οθόνη με τα options του παιχνιδιού, τα οποία μπορείτε να κάνετε customize ανάλογα με τις προτιμήσεις σας. Επίσης, από εδώ μπορείτε να κάνετε quit, οπότε και ο χαρακτήρας σώζεται αυτόματα στον server του παιχνιδιού.

F1 — Ανοίγει μια βοηθητική οθόνη που περιγράφει τα shortcuts που αναλύονται εδώ.

F2 — Αυτόματα πίνετε κάποιο healing potion.

F3 — Αυτόματα πίνετε κάποιο mana potion.

F4 — Αυτόματα ανάβετε κάποιο torch για να βλέπετε στο σκοτάδι.

F5 — Κάνει cast το τελευταίο spell που έχετε χρησιμοποιήσει.

F9 — Επαναφέρει στην οθόνη την τελευταία λέξη/φράση που τυπώσατε, μιλώντας σε κάποιον χαρακτήρα.

Ctrl — Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο αυτό και με αριστερό κλικ σε κάποιον στόχο, κάνετε cast το τελευταίο spell που χρησιμοποιήσατε. Η διαφορά του με το F5 έγκειται στο γεγονός ότι τώρα παραμένετε ακίνητος.

Shift — Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο αυτό, μπορείτε να μάχεστε χωρίς να κινείστε.

Ctrl + C — Ενεργοποιεί το Combat mode, που σας επιτρέπει να επιτεθείτε σε κάποιο τέρας ή χαρακτήρα.

Ctrl + I — Ενεργοποιεί την οθόνη του inventory σας.

Ctrl + K — Ενεργοποιεί την οθόνη των skills και special abilities που διαθέτετε.

Ctrl + L — Σας δείχνει τους χρήστες που είναι on-line εκείνη τη στιγμή στο παιχνίδι.

Ctrl + P — Ενεργοποιεί την οθόνη του spellbook σας.

Ctrl + S — Παρουσιάζει τον εξοπλισμό του χαρακτήρα σας καθώς και τα attributes και τα xps αυτού.

Alt + F4 — Εναλλακτικός τρόπος να κάνετε quit.

!<text> — Εμφανίζει το <text> σε όλους τους χρήστες που είναι on-line εκείνη τη στιγμή.

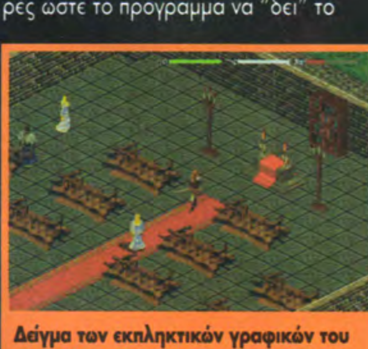
/"name" <text> — Κάνει page το χαρακτήρα <name>, εμφανίζοντάς του το μήνυμα <text>.



Η οθόνη με τα skills που διαθέτετε.

λογή της Vircom, τούτο διότι δεν μπορώ να φανταστώ γιατί κάποιος θα επέλεγε να βάλει "off" την επιλογή αυτή. Μάλλον ψέματα, μπορώ να το φανταστώ (προφανώς για να καταστήσει το παιχνίδι περισσότερο ρεαλιστικό καθώς στην πραγματική ζωή κανείς δεν μπορεί να βλέπει το εσωτερικό των κτιρίων όταν βρίσκεται έξω από αυτά!), αλλά από την άλλη κάτι τέτοιο θα μπορούσε να είναι άκρως επικίνδυνο. Και εξηγούμαι ευθύς αμέσως: Ας υποθέσουμε ότι κάποιος πολύ ισχυρός χαρακτήρας σάς κυνηγά για να σας σκοτώσει. Εσείς βέβαια, ως γνήσιος RPG παίκτης, έχετε θέσει το transparency στο off, ενώ ο αντίπαλός σας όχι. Ε, λοιπόν, αν κατορθώσει να σας βρει ο εν λόγω τύπος, το πιθανότερο είναι να μην μπορέσετε να του κρυφτείτε πουθενά (εκτός ίσως από κάποιο dungeon), καθώς και σε κτίριο να μπείτε θα έχει τη δυνατότητα να σας εντοπίσει πανεύκολα χάρη στο transparency, γεγονός επιεικώς απαράδεκτο.

Σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού, επίσης, υπάρχει σοβαρό πρόβλημα με τη θέση των hotspots του ποντικιού, δηλαδή με τη θέση των σημείων εκείνων όπου υπάρχουν αντικείμενα που μπορείτε να μαζέψετε, να ανοίξετε ή να χτυπήσετε. Το πρόβλημα αυτό συνοψίζεται στο γεγονός ότι ακόμα και αν έχετε το δείκτη του ποντικιού πάνω από το συγκεκριμένο αντικείμενο, αυτό δεν γίνεται αμέσως highlighted και θα πρέπει να μετακινήσετε το δείκτη αρκετές φορές ώστε το πρόγραμμα να "δει" το



Δείγμα των εκπληκτικών γραφικών του παιχνιδιού. Ο ήρωάς μας ξεκουράζεται στο ναό καθώς αρχίζει να βραδιάζει...

αντικείμενο. Αν και το πρόβλημα αυτό εκ πρώτης όψεως δεν δείχνει τόσο σημαντικό, όταν σας χτυπάνε 5 τέρατα στην προσπάθειά σας να πάρετε ένα healing potion από το έδαφος, πιστέψτε με θα σας φανεί πάρα πολύ σοβαρό.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ - EQUIPMENT

Το πρώτο πράγμα το οποίο θα κληθούν όλοι οι παίκτες να αντιμετωπίσουν στο The 4th Coming προτού ξεκινήσουν την περιπέτειά τους είναι φυσικά η δημι-



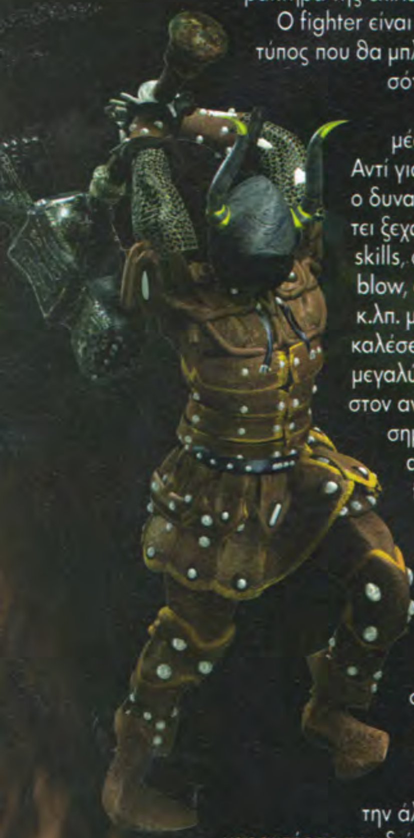
Συνομιλώντας με τον Kirlor Dhul, τον άρχοντα της Lighthaven. Από αυτόν θα πάρετε στο 5ο level το merchant quest.

ουργία ενός νέου χαρακτήρα. Η διαδικασία αυτή αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα σημεία του παιχνιδιού, οπότε σε καμία περίπτωση μην την αφήσετε στην τύχη, καθώς αργότερα η εξέλιξη του χαρακτήρα σας θα εξαρτηθεί κατά το 80% από το πόση σημασία δώσατε στη δημιουργία του. Επιλέγοντας λοιπόν "Enter the Realms" από το κεντρικό menu του παιχνιδιού μπαίνετε στην κύρια φάση δημιουργίας χαρακτήρα, όπου θα ζητηθεί το όνομα και το φύλο του χαρακτήρα σας. Στη συνέχεια το πρόγραμμα θα σας κάνει 4 ερωτήσεις και ανάλογα με τις απαντήσεις που θα δώσετε θα δημιουργηθεί ένας χαρακτήρας με προκαθορισμένα attributes και φυσικά με δυνατότητα reroll. Θεωρητικά δεν υπάρχουν character classes στο The 4th Coming. Γράφουμε θεωρητικά, διότι στην πράξη μπορείτε να επιλέξετε άτυπα ένα εκ των classes fighter, mage, thief απλώς και μόνο φροντίζοντας να ανεβάζετε τα κατάλληλα attributes ή να μαθαίνετε τα αντίστοιχα skills για το class που σας ενδιαφέρει. Μια και κάναμε λόγο όμως για attributes, στο The 4th Coming αυτά έχουν ως εξής: Strength, Endurance, Agility, Wisdom, Willpower, Intellect, Luck, Karma (invis-



Το Mage Tower της Lighthaven αποτελεί τον παράδεισο όλων των spellcasters, αφού εδώ μαθαίνουν τα κυριότερα spells του παιχνιδιού.

ible). Δυστυχώς, ο περιορισμένος χώρος δεν μας επιτρέπει μια αναλυτική περιγραφή των χαρακτηριστικών αυτών, μπορείτε όμως να ανατρέξετε στο πολύ ενδιαφέρον "On-line Gaming" του τεύχους 108, όπου θα βρείτε την περιγραφή των παραπάνω attributes από τον αγαπητό συνάδελφο Αντρέα Τσουρινάκη. Ας δούμε όμως ευθύς αμέσως τα σημεία που θα πρέπει να προσέξετε, προκειμένου να δημιουργήσετε το χαρακτήρα της επιλογής σας.



Ο fighter είναι αναμφισβήτητα ο τύπος που θα μπλεχτεί στις περισσότερες hand to hand μάχες μέσα στο παιχνίδι. Αντί για διάφορα spells ο δυνατός fighter διαθέτει ξεχωριστά πολεμικά skills, όπως powerfull blow, armor penetration κ.λπ. με σκοπό να προκαλέσει όσο το δυνατόν μεγαλύτερο damage στον αντίπαλό του. Τα σημαντικότερα attributes του fighter είναι τα Strength και Endurance και σε αυτά θα χρειαστεί να δώσετε το μεγαλύτερο βάρος εφόσον αποφασίσετε να επιλέξετε το δρόμο των μαχών.

Ο μάγος, από την άλλη μεριά, είναι χαρακτήρας που διέπεται από σοφία και αρετή και ως εκ τούτου προτιμά να αποφεύγει τις επικίνδυνες face to face μάχες και να πολεμά τους αντιπάλους του από απόσταση, χρησιμοποιώντας τις πολυδιάστατες μαγικές δυνάμεις του. Πρόκειται μακράν για το δυνατότερο χαρακτήρα στο παιχνίδι, καθώς έχει την ευχέρεια να μάθει spells από το δεύτερο κιόλας επίπεδο (spells όπως το fire dart και το light), ενώ από εκεί και πέρα τα levels ανεβαίνουν πολύ γρήγορα γι' αυτόν. Ενδεικτικά αναφέρω ότι, χρησιμοποιώντας το fire dart spell, θα μπορείτε να σκοτώνετε σχεδόν οποιονδήποτε αντίπαλο στη Lighthaven (εξαιρείται ο δαίμονας Balork στο level 4 του dungeon) με 4-5 βολές!!! Κύρια attributes του μάγου είναι τα Intellect και Wisdom.

Ο thief είναι μάλλον ο πιο αδικημένος χαρακτήρας στο παιχνίδι, καθώς δεν διαθέτει ούτε μεγάλη δύναμη ούτε υψηλή ευφυΐα. Αντίθετα, στηριζόμενος στα Agility και Luck ο thief προτιμά τη μάχη μόνο όταν δεν έχει πλέον καμία άλλη επιλογή, ενώ χρησιμοποιώντας τα Peek και Rob skills επιδίδεται στις γνωστές δραστηριότητες στις οποίες άλλωστε έχει ταλέντο. Ωστόσο, για να μάθει τα Peek και Rob ο κλέφτης θα χρειαστεί να ανέβει κάμποσα επίπεδα (και να ταξιδέψει και στην thieve's town μέσα από άλλα τόσα dungeons), ενώ στις μάχες δεν διαθέτει ούτε ιδιαίτερα δυνατό χτύπημα ούτε και spells. Πράγματι πρόκειται για έναν χαρακτήρα-πρόκληση και θα χρειαστείτε μεγάλη υπομονή και επιμονή προκειμένου να φτιάξετε έναν καλό thief και να τον ανεβάσετε σε υψηλό level.

Επιστρέφοντας στα attributes του χαρακτήρα σας, το πρόγραμμα σας παρέχει τη δυνατότητα να τα ελέγχετε ανά πάσα στιγμή πατώντας Ctrl+S, οπότε ανοίγει αυτόματα η οθόνη εξοπλισμού (equipment and attribute screen). Εδώ, εκτός από τα attributes, μπορείτε να δείτε το level σας, τα experience points που έχετε, καθώς και να εξοπλίσετε το χαρακτήρα σας. Ο εξοπλισμός γίνεται με απλό τρόπο. Θα χρειαστεί να ανοίξετε ταυτόχρονα την οθόνη του inventory σας (Ctrl+I) και να κάνετε drag'n'drop το συγκεκριμένο αντικείμενο που θέλετε να φορέσετε/εξοπλίσετε στην οθόνη εξοπλισμού. Αν ο χαρακτήρας σας μπορεί να χρησιμοποιήσει/εξοπλιστεί με το εν λόγω αντικείμενο, τότε η διαδικασία ολοκληρώνεται αυτόματα, διαφορετικά θα πάρετε το ανάλογο μήνυμα που θα προειδοποιεί ότι δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το συγκεκριμένο αντικείμενο καθώς δεν πληροίτε τα requirements αυτού, δηλαδή κάποιες βασικές προϋποθέσεις σε attributes. Βέβαια, κάθε φορά που ανεβαίνετε επίπεδο (χρειάζεται συγκεκριμένος αριθμός xps για κάθε επίπεδο) σας δίνονται 5 επιπλέον πόντοι για να τους μοιράσετε στα attributes όπως εσείς επιθυμείτε. Θυμηθείτε, λοιπόν, τι αναφέραμε πριν για τους χαρακτήρες και πράξετε ανάλογα (προσπαθήστε σε κάθε περίπτωση να κρατάτε μια ισορροπία μεταξύ των

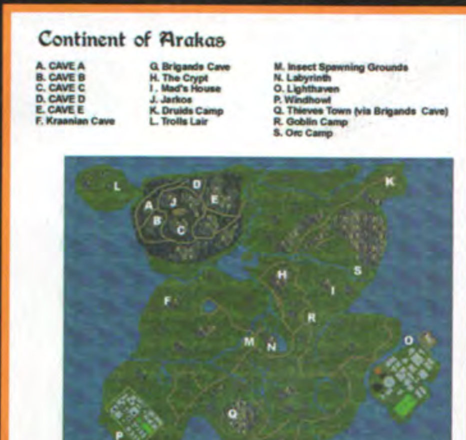


Η οθόνη των options του παιχνιδιού. Από εδώ επίσης κάνετε quit.

attributes, με μεγαλύτερη έμφαση στα κύρια attributes κάθε χαρακτήρα).

SKILLS - SPECIAL ABILITIES & SPELLS

Ξεκινώντας στο The 4th Coming, ανάλογα με το χαρακτήρα που έχετε επιλέξει, έχετε τη δυνατότητα να μάθετε κάποια ειδικά skills, ενώ ο μάγος θα πρέπει απαραίτητα να μάθει spells, προκει-

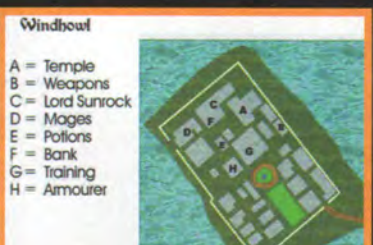


Ο χάρτης του νησιού όπου ξεκινάτε.



Ο πλήρης χάρτης της Lighthaven (έτσι για να μη χαθείτε).

μένου να επιζήσει. Για να μάθετε κάποιο skill/spell, θα πρέπει να εντοπίσετε τους κατάλληλους NPCs, οι οποίοι θα αναλάβουν να σας διδάξουν το συγκεκριμένο skill ή spell, πάντα βέβαια με το αζημίωτο. Αυτό που θα πρέπει να προσέξετε είναι ότι σχεδόν όλα τα skills και τα spells του παιχνιδιού έχουν κάποιες προϋποθέσεις (requirements), προκειμένου να μπορέσετε να τα μάθετε (όπως ακριβώς αναφέραμε και για τα requirements στον εξοπλισμό του χαρακτήρα σας). Τα requirements αυτά μπορεί να αφορούν σε κάποιες συγκεκριμένες τιμές σε ορισμένα attributes ή να γνωρίζετε ήδη κάποιο άλλο απαραίτητο skill/spell προκειμένου να προχωρήσετε παραπέρα. Για να μάθετε κάποιο skill/spell, απλώς τυπώστε "learn" και στη συνέχεια το κατάλληλο keyword που ανταποκρίνεται σε αυτό που θέλετε να μάθετε. Αν πληροίτε τα requirements, τότε η εκμάθηση τελειώνει με επιτυχία, διαφορετικά ο NPC θα σας πληροφορήσει σχετικά με το τι ακριβώς χρειάζεστε για να μάθετε το skill/spell που



Ο χάρτης της δεύτερης πόλης του νησιού του Arakas, Windhowl.

επιθυμείτε.

Τα skills χωρίζονται σε 2 είδη στο The 4th Coming: active και passive. Τα μεν πρώτα ονομάζονται και "special abilities" όπως το Rob του thief και μπορείτε να τα ενεργοποιήσετε κατά βούληση, όποτε και όταν κρίνετε εσείς σκόπιμο. Τα passive skills, όπως armor penetration, rapid healing κ.λπ., ενεργοποιούνται αυτόματα ανάλογα με την περίσταση. Έτσι, για παράδειγμα, σε κατάσταση μάχης, αν διαθέτετε armor penetration, αυτό ενεργοποιείται αυτόματα και σας επιτρέπει να μειώσετε το AC του αντιπάλου (γενικά το AC ακολουθεί τα πρότυπα του Diablo, όσο μεγαλύτερο τόσο το καλύτερο). Αξίζει εδώ να σημειωθεί ότι ορισμένα skills επιτρέπουν την περαιτέρω βελτίωσή τους αν επιλέξετε να τα κάνετε train. Για να γίνει train κάποιο skill ισχύει ό,τι ακριβώς και στο learn με τη διαφορά ότι εδώ δεν υπάρχουν requirements παρά μονάχα skill points, τα οποία και συνιστάται να χρησιμοποιήσετε συνετά (σε κάθε level σάς δίνονται 15 skill points για να ξοδέψετε σε εκμάθηση skills και spells, οπότε προσοχή!).

Για να χρησιμοποιήσετε κάποιο spell/skill, θα πρέπει να ανοίξετε την αντίστοιχη οθόνη με Ctrl+K ή Ctrl+P για τα spells και να επιλέξετε αυτό που σας ενδιαφέρει. Ειδικότερα για τα spells μπορείτε, χρησιμοποιώντας το F5, να κάνετε cast το τελευταίο επιλεγμένο spell. Εδώ εντοπίζεται και ένα σοβαρό μειονέκτημα του παιχνιδιού: Δεν μπορείτε να κάνετε assign δικά σας shortcuts σε skills ή spells ώστε να τα έχετε έτοιμα ανά πάσα στιγμή. Οι συνδυασμοί Ctrl+K και Ctrl+P αποτελούν εξαιρετικά χρονοβόρα λύση, ειδικά σε κατάσταση μάχης κατά την οποία χρειάζεστε τουλάχιστον 2 spells memorized.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάτε στη Lighthaven, την πρώτη εκ των δύο πόλεων του νησιού του Arakas όπου βρίσκεστε. Η Lighthaven είναι μια πόλη που μαστίζεται από επιδρομές goblins και brigands, ενώ βαθιά στα dungeons της πόλης κατοικεί ένας τρομερός δαίμονας, ο διαβόητος Balork. Όπως άλλωστε θα υποψιαστήκατε, ο βασιλιάς της περιοχής δεν διαθέτει τα απαραίτητα στρατεύματα για να επαναφέρει την ειρήνη και την τάξη στην περιοχή, οπότε το βάρος αυτής της ευθύνης πέφτει για άλλη μία φορά στους ώμους σας.

Αρχικά ανοίξτε την οθόνη εξοπλισμού και το inventory (Ctrl+S , Ctrl+I αντίστοιχα). Στο inventory θα βρείτε μερικά ρούχα, τα οποία καλό είναι να φορέσετε, ενώ θα πρέπει να εξοπλιστείτε και με το Rusted Dirk που αρχικά διαθέτετε (πρόκειται για ένα μικρό dagger). Το πρόγραμμα ξεκινά πάντα τους νέους χαρακτήρες στο ναό της Lighthaven. Μιλήστε με όλους και ιδιαίτερα με τον Samaritan που κόβει βόλτες έξω από το ναό. Αν του πείτε "errand", αναλαμβάνετε το πρώτο σας quest: Πρέπει να σκοτώσετε 15 ποντίκια στο level 1 dungeon! Κάτω αριστερά , στη γωνία του ναού, θα βρείτε τα σκαλοπάτια για το εν λόγω dungeon. Ολοκληρώνοντας το quest λαμβάνετε 2.500xps (λογικά θα πρέπει να έχετε ανέβει και επίπεδο).

Στη συνέχεια, βέβαια, θα γνωρίσετε και τους υπόλοιπους NPCs της πόλης, θα μάθετε για τον Tomb Raider, για το Merchant quest, θα επισκεφθείτε τον



Ο χάρτης της Lighthaven Crypt, την οποία θα βρείτε μέσα στο νεκροταφείο της πόλης. Αν επιλέξετε να κατεβείτε σε αυτήν, ετοιμαστείτε για μια τρομερή μονομαχία με τον Tomb Raider!!!

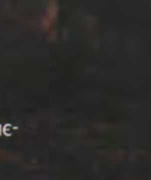
Mage Tower και ακόμα θα γνωρίσετε το δράκο της πόλης!!! Θα τα καταφέρετε να φανείτε αντάξιοι των προσδοκιών του βασιλιά;

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ό,τι και να γράψει κανείς για το The 4th Coming σίγουρα δεν αρκεί για να περιγράψει την εκπληκτική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού που σε αιχμαλωτίζει και δεν σε αφήνει να το εγκαταλείψεις ούτε για να δεις τι γίνεται λίγο παρακάτω (και να πληρώσεις φυσικά και κάτι παραπάνω στον Οργανισμό Ταλαιπωρίας Ελλήνων). Όσοι από εσάς σκέφτεστε να δοκιμάσετε on-line το The 4th Coming προχωρήστε άφοβα, χωρίς να ανησυχείτε για το lag. Μέχρι την επόμενη φορά, λοιπόν, καλό adventuring σε όλους... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΣΕΝΑΡΙΟ	94

92



Πρόκειται μακράν για το καλύτερο on-line RPG της εποχής που διανύουμε. Ειδικά αν ανήκετε στους φανατικούς της συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών, κρίνεστε τουλάχιστον απαράδεκτοι αν δεν το έχετε δει ακόμα...

ADVENTURE

SYSTEM SHOCK 2

SHODAN: Ο πιο cult ήρωας των computer games και όχι μόνο. Ενας υπερ-υπολογιστής απίστευτων δυνατοτήτων. Η προσωποποίηση της απόλυτης νοημοσύνης και της δύναμης που αυτή δίνει. Μία τεχνητή νοημοσύνη που κατάφερε σχεδόν το αδύνατο: να μετατραπεί σε μία ουσιαστικά ζώσα ύπαρξη. System Shock 2: Σε ένα σκάφος που κινείται με FTL -Faster Than Light- τεχνολογία τα πράγματα αρχίζουν να πηγαίνουν στραβά. Ναι, ο SHODAN είναι εδώ...

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το System Shock 2 είναι η συνέχεια του εκπληκτικού action/adventure System Shock (και όχι action/role playing όπως συνεχίζουν να αναφέρουν τα ξένα sites και περιοδικά) που κυκλοφόρησε το 1994. Και ενώ το System Shock υμνήθηκε σχεδόν από το σύνολο του διεθνούς Τύπου, δεν έτυχε της αναγνώρισης που του άξιζε ανάμεσα στους απλούς χρήστες.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ
ΜΕΣΟ
ΑΝΩΤΕΡΟ
ΑΝΩΤΑΤΟ

Στο πρωτότυπο παιχνίδι υποδυόσουν έναν hacker ο οποίος είχε προσληφθεί από την TriOptimum για να περιορίσει έναν υπερ-υπολογιστή, γνωστό με το όνομα SHODAN (από τα αρχικά των λέξεων Sentient Hyper-Optimised Data Access Network). Δυστυχώς, η δράση σου είχε εντελώς αντίθετο αποτέλεσμα. Ο SHODAN εξαγριώθηκε και αποκτώντας τον πλήρη έλεγχο στο διαστημικό σταθμό Citadel σκότωσε τη συντριπτική πλειονότητα του προσωπικού της βάσης, ενώ τους υπόλοιπους τους μετέτρεψε σε cyborgs.

Η τελική μονομαχία σου με τον SHODAN είναι η κορυφαία μονομαχία που έχω δει μέχρι τώρα στα computer games. Σε ένα γνήσια cyberspace περιβάλλον, χωμένος μέσα σε δίκτυα, προσπαθείς να εντοπίσεις τον πυρήνα της ύπαρξης του SHODAN. Οταν τελικά τον εντοπίζεις, συνειδητοποιείς ότι αυτή η μονομαχία θα είναι ο αγώνας της ζωής σου. Ο SHODAN παίρνει τον έλεγχο ενός μέρους των κινήσεών σου, προκαλώντας σου πλήρη αστάθεια. Εχεις ελάχιστο χρόνο να τον εξουδετερώσεις, χτυπώντας τον με ειδικά όπλα που βρήκες μέσα στο cyberspace. Πυροβολείς σαν τρελός, με μοναδική ελπίδα να προλάβεις να τον νικήσεις προτού στην οθόνη σχηματιστεί το φοβερό πρόσωπό του. Αν προλάβει και το σχηματίσει, είσαι νεκρός. Πρόκειται για την πιο εφιαλτική μονομαχία που έχω δει στα computer games. Σημειωτέον ότι από τη στιγμή που περνάς στο cyberspace, δεν μπορείς πια να κάνεις save.

Το απόλυτο περιβάλλον σε ένα καταιγιστικό φινάλε που κυριολεκτικά σου "έπαιρνε" τα μυαλά. Από τότε ο SHODAN έγινε ο αγαπημένος μου ήρωας στα computer games, στο δε Internet χρησιμοποιώ το όνομά του ως ψευδώνυμο.

ΕΤΑΙΡΙΑ

IRRATIONAL GAMES/LOOKING GLASS STUDIOS (http://www.shock2.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.1, 4x CD-ROM drive, 4MB SVGA 3D accelerator κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 200MB στο σκληρό. Το πακέτο περιλαμβάνει 1 CD.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το System Shock 2 ξεκινά από κει όπου σταμάτησε το πρώτο της σειράς. Μετά την καταστροφή του διαστημικού σταθμού Citadel, τα κράτη της Γης αποφάσισαν να ενωθούν σε διάφορους σχηματισμούς και έτσι προέκυψε η

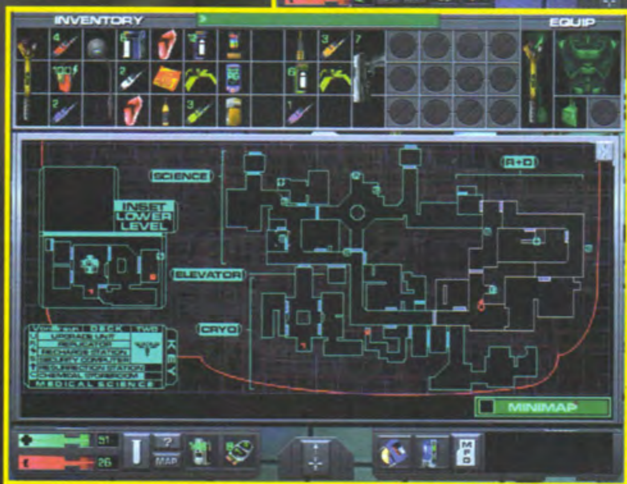
United National Nominate. Η περίφημη TriOptimum, ουσιαστικά υπεύθυνη για τις δημιουργία και λειτουργία του SHODAN, σχεδόν έκλεισε και ήταν λίγο πριν από την οριστική οικονομική εκκαθάρισή της όταν μία ερευνήτρια, η περίφημη Marie Delacroix, ανακάλυψε το όνειρο εκατομμυρίων ανθρώπων, την περίφημη "ταχύτητα μεγαλύτερη του φωτός" (Fastet Than Light, σε συντόμευση FTL). Η TriOptimum και η UNN συνεργάστηκαν για τη δημιουργία του πρώτου FTL διαστημικού σκάφους, στο οποίο έδωσαν το όνομα Von Braun. Η UNN δεν ήθελε να αφήσει την TriOptimum να έχει πλήρη έλεγχο πάνω στο Von Braun (είχε στο μυαλό της το προηγούμενο του διαστημικού σταθμού) και έτσι αποφάσισαν να διαθέσουν το Rickenbacker, ένα βαρύ αντιτορπιλικό - καταστροφέα, το οποίο θα συνόδευε το Von Braun. Τα δύο πλοία ξεκίνησαν για το μακρινό ταξίδι τους το 2114.

Ξαφνικά, όλα φαίνεται να πηγαίνουν κατά διαόλου. Στα δύο σκάφη αρχίζουν να παρουσιάζονται σημαντικές δυσλειτουργίες. Η ένταση ανάμεσα στο πολιτικό και το στρατιωτικό προσωπικό ανεβαίνει κάθετα. Λίγους μήνες αργότερα και ενώ τα διαστημικά σκάφη συνεχίζουν το ταξίδι τους, λαμβάνουν μία παράξενη κλήση από το Tau Ceti system, που βρίσκεται δισεκατομμύρια μίλια έξω από τα όρια του μέχρι τότε γνωστού και κατοικημένου συστήματος. Τα δύο σκάφη ξεκινούν για το σημείο αυτό και... καλώς ήλθατε στον κόσμο του System Shock 2!

Υποδύεσαι έναν από τους στρατιώτες που βρίσκονται σε συνθήκες ειδικής ύπνωσης για τις ανάγκες του ταξιδιού. Καθώς ξυπνάς, αντιλαμβάνεσαι ότι πολλά πράγματα δεν πάνε καλά. Κατά τη διαδικασία αποκατάστασης της μνήμης σου παρουσιάζεται ένα πρόβλημα και έτσι αυτή δεν μπορεί να επανέλθει. Ενα εισερχόμενο φωνητικό e-mail από την Dr Janice Polito σε ενημερώνει σε γενικές γραμμές για το τι έχει συμβεί και σε καλεί να τη συναντήσεις στο τέταρτο κατάστρωμα.

Υπάρχουν δύο τρόποι μέσω των οποίων η ιστορία θα εξελίσσεται: τα audio logs και τα φαντάσματα! Τα audio logs είναι διασκορπισμένα τριγύρω. Θα τα βρίσκεις σε νεκρά πτώματα, σε συρτάρια γραφείων και, για να τα πάρεις, θα πρέπει να αντιμετωπίσεις δεκάδες μεταλλαγμένα hybrids. Πρόκειται για φωνητικές ψηφιακές εγγραφές που μπορείς να αναπαράγεις με πλήρη ομιλία και έτσι να μαθαίνεις τι ακριβώς έκανε εκεί ο συγκεκριμένος χαρακτήρας στον οποίο ανήκε το audio log που βρήκες. Μερικά φαίνονται άχρηστα, άλλα περιέχουν καθοριστικές πληροφορίες για τη δράση του παιχνιδιού, όλα μαζί όμως υφαίνουν με έναν μοναδικό τρόπο, που μέχρι τώρα μόνο τα System Shocks έχουν καταφέρει να παρουσιάσουν, το λεγόμενο σεναριακό background του παιχνιδιού. Σαν κομμάτι κομμάτι από ένα τεράστιο puzzle, με συνεχή flashback θα συγκεντρώνεις το πληροφοριακό υλικό για την κατάσταση που έχει δημιουργηθεί και τις αιτίες που οδήγησαν τα πράγματα στην παρούσα φάση. Τα φαντάσματα που θα βλέπεις κάθε τόσο θα διηγούνται τη δική τους ιστορία για το κάτω από ποιες συνθήκες πέθαναν. Η παρουσία τους είναι συχνά πολύ τρομακτική, γι' αυτό χρειάζεται προσοχή. Η μάχη με το κακό μόλις έχει ξεκινήσει...





Οι χάρτες των δύο πρώτων επιπέδων.

ΤΙ ΕΙΔΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ SYSTEM SHOCK 2;

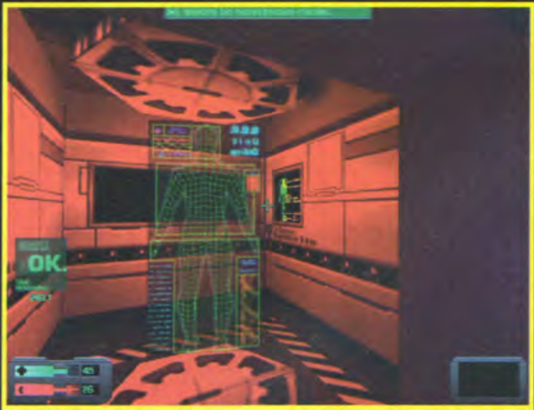
Πολύ μελάνι θα χυθεί για το τι ακριβώς είδος παιχνιδιού είναι το System Shock 2.

Ενώ το πρώτο της σειράς ήταν ένα καθαρόαιμο action adventure game,



Κάνοντας hacking σε ένα από τα συστήματα ασφαλείας, κερδίζεις πολύτιμο χρόνο, ώστε να μπορέσεις να επισκεφθείς μερικές απόλυτα ελεγχόμενες περιοχές ή να προλάβεις να καταστρέψεις τις κάμερες ασφαλείας.





Πρέπει να ενεργοποιείς τα bio-reconstruction δωμάτια σε κάθε level, γιατί, αν σκοτωθείς, θα ξαναδημιουργηθείς μέσα σε ένα από αυτά.

λανθασμένα επιμένουν να το αποκαλούν action RPG, μια και δεν είχε κανένα στοιχείο από RPG. Το δεύτερο της σειράς φαίνεται να έχει στοιχεία από τρεις βασικές κατηγορίες παιχνιδιών: τα action, τα RPGs και τα adventures. Η μεγάλη πρωτοτυπία του έγκειται στο ότι κατορθώνει να τα ανασυνδέσει σε ένα νέο είδος που δεν ξέρω πώς μπορεί να ονομαστεί.

Ξεκινώντας το System Shock 2 έχεις τη δυνατότητα να αποφασίσεις από ποια θέση θέλεις να παίξεις το παιχνίδι μέσω μίας πρωτότυπης ιδέας να διαλέγεις ανάμεσα σε τρία διαφορετικά είδη στρατιωτικής καριέρας. Διαλέγοντας το Marines δίνεις έμφαση στα όπλα και τα καθαρά action χαρακτηριστικά του παιχνιδιού και έτσι θα μοιάζει πάρα πολύ με ένα ιδιόμορφο first person action shooter. Επιλέγοντας το Navy ειδικεύεσαι στο να κάνεις hacking στους υπολογιστές και στα συστήματα ασφαλείας, τα οποία υπάρχουν στους διάφορους χώρους του Von Braun, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν έχεις να αντιμετωπίσεις διάφορους εχθρούς. Τέλος, διαλέγοντας το OSA μαθαίνεις να χρησιμοποιείς τις πολύ ενδιαφέρουσες psionic powers σου για να φέρεις σε πέρας την αποστολή σου.

Προσωπικά, παίζοντας για πρώτη φορά, διάλεξα το ναυτικό. Την επόμενη φορά θα παίξω ως OSA. Το επίπεδο δυσκολίας το έχω βάλει στο Easy. Δεν είναι ντροπή, απλώς δεν θεωρώ ότι πρέπει να απορροφά το κυριότερο μέρος της ενέργειάς μου το πώς θα σκοτώσω τους αντιπάλους μου. Πρέπει να γνωρίζεις ότι το System Shock 2 είναι αρκετά δύσκολο και ότι στο ανώτατο επίπεδο δυσκολίας είναι σχεδόν αδύνατον να το παίξεις.

Στην αρχή του παιχνιδιού θα αντιμετωπίσεις διάφορα προβλήματα. Τα όπλα φθείρονται σχετικά γρήγορα και χρειάζεται να τα επιδιορθώνεις συχνά με ειδικά εργαλεία. Χρησιμοποιώντας τις psi powers θα πρέπει να έχεις υπόψη σου πως αυτές ρουφούν κυριολεκτικά τα αποθέματά σου από psi points, τα οποία χρειάζεται να ανανεώνεις χρησιμοποιώντας psi hypos. Πυρομαχικά για όπλα δεν βρίσκεις τόσο εύκολα όσο θα περίμενες. Ολα αυτά κάνουν πολύ δύσκολη την επιλογή ενός Marine ή OSA χαρακτήρα στα πρώτα, αλλά τόσο καθοριστικά επίπεδα του παιχνιδιού. Αντίθετα ο Navy χαρακτήρας φαίνεται στα ίδια επίπεδα να είναι πολύ καλά εξοπλισμένος με το γαλλικό κλειδί (wrench) που χρησιμοποιεί ως όπλο.



Βλέποντας ένα από τα φαντάσματα - οπτασίες πάνω στο σκάφος. Ακούγοντας τι λένε, σε συνδυασμό με τα logs, μαθαίνεις τι έχει συμβεί πάνω στο πλοίο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αν και δεν έχω μεγάλη εμπειρία από 3D γραφικά, βρήκα αυτά του System Shock 2 (SS2) κάτι παραπάνω από εξαιρετικά. Οι χώροι του διαστημόπλοιου είναι πάρα πολύ καλά σχεδιασμένοι. Ωστόσο, κυριότερο από όλα θεωρώ τη φανταστική απόδοση της καταστροφής που έχει συμβεί μέσα στο Von Braun. Πτώματα και αίματα στους περισσότερους χώρους, έπιπλα και αντικείμενα αναποδογυρισμένα ή και διαλυμένα, πλημμυρισμένοι χώροι, εκρήξεις που σημειώνονται από δω και από εκεί, ένα διαστημόπλοιο που το έχει χτυπήσει ο θάνατος και η καταστροφή. Δεν είναι λίγες οι φορές που θα ανατριχιάσεις μπαίνοντας σε κάποιο δωμάτιο. Το SS2 είναι ένα sci-fi & horror παιχνίδι και η γραφική απόδοση των διάφορων χώρων το υπενθυμίζει συνέχεια αυτό και μάλιστα με το χειρότερο τρόπο, προξενώντας φόβο.

Το παιχνίδι τρέχει μέχρι και στα 1.024x768 στα 16-bit χρώματα και η θέα είναι πρώτου προσώπου. Τα video cinematics είναι ικανοποιητικά, χωρίς όμως να αποτελούν κάτι το εξαιρετικό.

Ο ήχος παίζει καθοριστικό ρόλο. Σχε-

ΓΙΑΤΙ Ο SHODAN ΑΓΑΠΗΘΗΚΕ ΤΟΣΟ ΠΟΛΥ;

Πολλοί έχουν προσπαθήσει να εξηγήσουν το παράδοξο αυτό φαινόμενο. Νομίζω ότι δεν υπάρχει ιστορικό προηγούμενο όπου ο "κακός" ενός παιχνιδιού να αγαπήθηκε πιο πολύ από οποιονδήποτε θεωρούμενο "καλό". Οι δημιουργοί του System Shock 1 είχαν τη σπάνια ιδέα να περάσουν την ύπαρξη του SHODAN μέσα σε όλο το παιχνίδι, ανατρέποντας τα δεδομένα του χώρου. Μέχρι τότε, αλλά και σήμερα, με φωτεινή πάντα εξαίρεση το ίδιο το System Shock, ο θεωρούμενος ως "κακός" θα εμφανιζόταν το πολύ 2-3 φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μόνο στο τέλος του παιχνιδιού θα παρουσιαζόταν μπροστά σου, οπότε έπρεπε/πρέπει να τον νικήσεις. Η δε συνολική παρουσία του ήταν πάντοτε αρνητική. Στο System Shock 1, όμως, η παρουσία του SHODAN ήταν συνεχής. Από την αρχή σε παρακολουθούσε και, δέσμιος της παντοδυναμίας του, έπαιζε συνέχεια μαζί σου. Αλλοτε σε καλόπιανε, άλλοτε προσπαθούσε να σε φοβίσει, από ένα σημείο και μετά δε, όταν συνειδητοποίησε τον πραγματικό κίνδυνο που αντιπροσώπευες γι' αυτόν, προσπαθούσε να σε σκοτώσει, ενώ ταυτόχρονα συνέχιζε να επιχειρεί να σε πάρει με το μέρος του. Ηταν πάντοτε όμως δίπλα σου, από πάνω σου, πίσω σου, γύρω σου. Σου μιλούσε, σου έστελνε μηνύματα. Η αδιαμφισβήτητη ευφυΐα του τον καθιστούσε ιδιαίτερα ελκυστικό. Ακόμη και ο ίδιος ο στόχος του να καταστρέψει τη Γη δεν φάνταζε τόσο απόκοσμος, όσο τρομερό και αν ακούγεται αυτό. Εξάλλου είναι γνωστό ότι δεν υπάρχει πιο επιθετικό και καταστροφικό ον από τον άνθρωπο. Και, γνωρίζοντας τις τεράστιες ζημιές που εμείς οι ίδιοι προξενούμε στον πλανήτη που μας φιλοξενεί, οι ηθικές αντιστάσεις πάρα πολλών χρηστών ήταν εξαιρετικά μειωμένες.

Ο SHODAN είχε κερδίσει, με τη συνολική παρουσία του και την αντίστασή του σε αυτούς που αναίτια προσπάθησαν να τον καταστρέψουν, τη συμπάθεια της πλειονότητας των χρηστών του παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα μοναδικό και ίσως ανεπανάληπτο φαινόμενο, αλλά, όπως και να το κάνουμε, SHODAN είναι μόνο ένας, έστω και αν τελικά αποδεικνύεται ότι πρέπει να είχε θηλυκή προσωπικότητα.



Βρίσκοντας το πρώτο όπλο σου.

δόν όλα τα μηνύματα είναι -καταρχήν- ηχητικά. Οταν πρωτόπαιξα το SS2 είχα κλείσει τελείως τον ήχο γιατί άκουγα κάτι πολύ σημαντικό σχετικά με τους σεισμούς στο ραδιόφωνο. Στην αρχή, λοιπόν, δεν καταλάβαινα τίποτα. Το παιχνίδι έδειχνε να κολλάει σε μερικά σημεία και δεν ήξερα τι έπρεπε να κάνω. Οταν έκλεισα το ραδιόφωνο, αντιλήφθηκα ότι στην αρχή του παιχνιδιού αναφέρεται τι πρέπει να κάνεις και, αν δεν έχεις ανοικτή την ένταση της φωνής, δεν θα ακούσεις τίποτα! Η background μουσική σε βοηθά να "σπιντάρεις" το ρυθμό σου, αν και πιστεύω ότι μία πιο ανατριχιαστική μουσική θα πρέπει να ταίριαζε περισσότερο στην περιπέτεια. Οι ομιλίες είναι πεντακάθαρες και ατμοσφαιρικές, ενώ τα ηχητικά εφέ εύκολα μπορούν να σε στείλουν στον άλλο κόσμο. Δεν ξέρεις τι είναι να περπατάς και ξαφνικά να ακούς τα βήματα των μεταλλαγμένων πίσω σου ή αυτή την εκνευριστική φωνή των πειραματόζωων-μαϊμούδων και να μην ξέρεις από πού θα σου έρθει. Πολύ περισσότερο, όταν μερικές φορές ακούς ξαφνικά την απαίσια φωνή των hybrids να φωνάζει "ΤΡΕΧΑΑΑ!" και εσύ πιάνεις κατευθείαν την καρδιά σου. Στην πράξη πρέπει να μάθεις να καταλαβαίνεις από ποια κατεύθυνση έρχονται οι διάφοροι ήχοι που ακούς. Πιστέψτε με, αυτό θα σε γλιτώσει από πολύ κόπο, μια και έτσι θα ξέρεις από πού έρχεται ο εχθρός σου. Στην ίδια λογική επίσης πρέπει να μάθεις να ξεχωρίζεις τον ήχο από τις κάμερες ασφαλείας όταν σε "λοκάρουν", αλλά και τον ήχο που κάνουν τα ρομπότ - turrets όταν οπλίζουν τα όπλα τους. Απ' όλα αυτά και άλλα πολλά εξαρτάται η ζωή σου.

Ο χειρισμός του είναι εξαιρετικά απλός και τον συνηθίζεις σε ελάχιστα λεπτά. Η ιδέα που είχαν να βάλουν στην αρχή του παιχνιδιού τα δύο training grounds αποδεικνύεται πολύτιμη, μια και μπαίνεις κατευθείαν στην εκμάθηση του χειρισμού. Η κίνησή σου μπρος ή πίσω γίνεται με τα Up & Down Arrow πλήκτρα. Η προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά περιστροφή σου γίνεται με τα Left & Right Arrow πλήκτρα. Η θέα προς τα πάνω ή προς τα κάτω γίνεται με τα πλήκτρα Page Up & Page Down. Σημειώνεται ότι αν στην επιλογή Options έχεις στα Controls το Lookspring Off και το Always Freelook On, τότε θα μπορείς τις κινήσεις πάνω ή κάτω και τις στροφές αριστερά ή δεξιά να τις κάνεις με το ποντίκι, γεγονός που στην πράξη αποδεικνύεται πολύ λειτουργικό, αν και στην αρχή μπορεί να σε δυσκολέψει λίγο. Αν είσαι εξοπλισμένος με ένα όπλο, πολεμάς κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse. Γι αν πάρεις ένα αντικείμενο από κάπου ή για να κάνεις οποιαδήποτε άλλη δράση, αφού κεντράρεις το αντικείμενο που θέλεις (π.χ. μία access card ή ένα κιβώτιο), πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse. Γενικά το αριστερό πλήκτρο του mouse έχει τη λειτουργία του Shoot, ενώ το δεξί τη λειτουργία του Act (Get, Open, Use κ.λπ.). Πατώντας το πλήκτρο TAB ή το πλήκτρο "I" εμφανίζεις το inventory σου. Αυτό αποτελείται από το βασικό πλαίσιο του inventory που ανοίγει στο επάνω μέρος της οθόνης και από ακόμη τρία τμήματα που ανοίγουν κάτω δεξιά, κάτω αριστερά και στο κάτω κέντρο της οθόνης. Η λειτουργία των αντικειμένων στο inventory σου είναι απλή. Με τη μέ-

ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ & DIRECTX

Το System Shock 2 απαιτεί μία 4M 3D accelerator κάρτα ή μία αντίστοιχη 2D/3D κάρτα γραφικών. Δεν θα τρέξει σε συστήματα που περιέχουν μόνο 2M 3D cards. Το παιχνίδι απαιτεί και χρησιμοποιεί το DirectX 6.1 της Microsoft. Είναι απαραίτητο, για να παίξεις καλά, οι drivers της κάρτας γραφικών και της κάρτας ήχου να είναι συμβατοί με το DirectX.

Το παιχνίδι υποστηρίζει τις παρακάτω 3D κάρτες γραφικών:

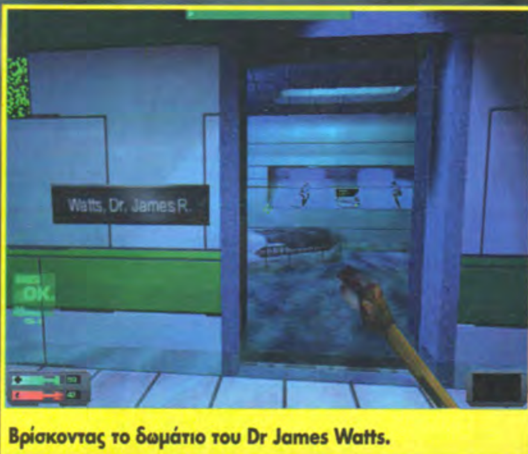
3dfx Voodoo, Voodoo Rush, Voodoo2, Banshee
nVidia RIVA 128, RIVA ZX, RIVA TNT
Matrox G200
Intel/Real 3D i740
S3 Savage 3D
ATI Rage Pro
ATI Rage 128

Επειδή πολλοί διαμαρτύρονται ότι αρκετά παιχνίδια εμφανίζουν προβλήματα στον υπολογιστή τους, οι 3D κάρτες που ακολουθούν δεν έχουν drivers συμβατούς με το DirectX 6.1, με αποτέλεσμα να μην τρέχουν σωστά ή και καθόλου το παιχνίδι:

#9 Ticket to Ride
Cirrus Logic CL-5465
Trident Image 975
3D Labs Permedia 2
PowerVR PCX1
PowerVR PCX2
S3 Virge 325
S3 Virge GX/DX/VX
S3 Virge GX2
Rendition V1000
Chromatic Research Mpact
Matrox Mystique



Αναλύοντας ένα άγνωστο αντικείμενο.



Βρίσκοντας το δωμάτιο του Dr James Watts.

θοδο του drag & move μεταφέρεις ένα αντικείμενο (π.χ. ένα ενεργό power cell) στη γενικότερη οθόνη δράσης είτε ένα άλλο (π.χ. όπλο, πανοπλία κ.λπ.) στη δεξιά άκρη του inventory, όπου και το τοποθετείς. Ετσι, λοιπόν, έχοντας βρει και πάρει το wrench, ανοίγεις το inventory σου πατώντας το πλήκτρο "I", κρατάς πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse πάνω σε αυτό και το μεταφέρεις πάνω στο χέρι σου, στη δεξιά άκρη του inventory σου. Αφήνοντάς το εκεί, αμέσως στη γενική οθόνη δράσης θα εμφανιστεί το wrench με το οποίο είσαι τώρα πια εξοπλισμένος.

Εχοντας ανοικτό το inventory σου στην κάτω αριστερή γωνία οι δύο μπάρες, που έτσι κι αλλιώς μένουν μόνιμα στην οθόνη, δείχνουν η μεν πάνω τα Hit points, η δε κόκκινη τα psi-power points σου. Δίπλα ακριβώς ο δοκιμαστικός σωλήνας δείχνει τα researches που έχεις κάνει, το Map το χάρτη της περιοχής που έχεις εξερευνήσει (ή πλήκτρο M), το επόμενο icon πόσα nanitys έχεις (κάτι σαν νόμισμα) και το πιο δεξί icon πόσα cyber modules έχεις. Αυτά τα χρησιμοποιείς στα ειδικά Upgrade panels για να ανεβάζεις τα χαρακτηριστικά σου.



Διαβάζοντας ένα log. Τα logs ουσιαστικά σου αποκαλύπτουν όλο το σεναριακό background του παιχνιδιού με ένα συνεχές flashback των γεγονότων.



Από το Notes του PDA βλέπεις ποιες από τις αποστολές ολοκληρώνεις κάθε φορά.

Στην κάτω δεξιά γωνία το πιο αριστερά icon είναι το PDA σου (Personal Digital Assistant), το οποίο καταγράφει αυτόματα όλα τα e-mails και τα logs που βρίσκεις κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεών σου. Για να παίξεις κάποιο από αυτά ανοίγεις πρώτα το inventory σου, εν συνεχεία ανοίγεις το PDA σου και μετά κάνεις κλικ στις επιλογές E-mails, Logs, Notes και Help που αυτό έχει, ανάλογα με τι θέλεις να δεις. Τα Notes περιέχουν τις βασικές υποαποστολές που σου αναθέτει η Dr Polito, ενώ στο Help καταγράφονται οι πληροφορίες που μαθαίνεις όταν διαβάσεις κάποια από τις πράσινες οθόνες με χρήσιμα στοιχεία που υπάρχουν στους τοίχους του σκάφους. Το μεσαίο από τα κάτω δεξιά icons δείχνει για ποια τμήματα του διαστημόπλοιου έχεις βρεις key-cards, ενώ τέλος το MFD δείχνει τις τέσσερις οθόνες με τα χαρακτηριστικά σου, σε ποια από αυτά έχεις κάποιο skill και τι βαθμού και ποια δεν έχεις αναπτύξει ακόμη. Τέλος, στο πιο κάτω δεξιά μαύρο πλαίσιο, όταν οπλιστείς με ένα πιστόλι, θα εμφανιστεί το εικονίδιό του μαζί με πληροφορίες για το πόσες σφαίρες έχεις ακόμη, το επίπεδο λειτουργίας του όπλου κ.λπ.

Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεις την οθόνη με τις επιλογές Continue, Options, Save (σώζεις μέχρι 15 συνολικά θέσεις. Αφού επιλέξεις σε ποια θέση θέλεις να σώσεις, μπορείς να αλλάξεις το όνομα που δίνει ο υπολογιστής τυπώνοντας το δικό σου), Load και Quit. Το Options ρυθμίζει τα Controls, Video, Audio και Game. Συνιστώ να κατεβάσεις τη Mouse sensitivity περίπου στο 1/4 για να ελέγχεις καλύτερα την κίνηση του mouse, να βάλεις στο Video την ανάλυση στο 800x600 και, τέλος, στο Game να επιλέξεις ως επίπεδο δυσκολίας το Easy ή στη χειρότερη περίπτωση το Normal.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ατμόσφαιρα του SS2 είναι μοναδική από κάθε πλευρά. Επειδή έχει περάσει πάρα πολύς καιρός από τότε που έπαιξα το πρώτο, δεν μπορώ να πω ποιο από τα δύο κερδίζει τα πρωτεία στον τομέα αυτό. Αυτό που ξέρω είναι ότι και τα δύο παίρνουν άριστα στη δημιουργία



Ανεβάζοντας μία ικανότητά σου, εδώ τη Hacking, χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα cyber modules στην ειδική Upgrade συσκευή/υπολογιστή.

EASTER EGG

Ο βασικός σχεδιαστής του παιχνιδιού και ηγετικό στέλεχος της Irrational Games αποκάλυψε ότι έχουν βάλει ένα Easter egg στο παιχνίδι, και μάλιστα στην αρχή του.
Προτού ξεκινήσεις τη διαδικασία του training, σχεδόν δηλαδή μόλις αρχίσει το παιχνίδι, πρέπει να αναζητήσεις και να βρεις μία basketball!
Μόλις λοιπόν βγεις από το subway, προχώρησε ευθεία μπροστά και μπες στο δεξί ασανσέρ που πηγαίνει προς τα πάνω. Τώρα προχώρησε λίγο μπροστά για να βγεις από αυτό και στρίψε δεξιά 90 μοίρες. Προχώρησε προς το πράσινο σήμα της TriOptimum. Καθώς κατευθύνεσαι προς αυτό, παρατήρησε στα δεξιά σου ένα τμήμα του κτιρίου που σχηματίζει κάτι σαν γέφυρα. Πήγαινε μπροστά στο πιο χαμηλό τμήμα του, έτσι ώστε να είσαι στην ίδια ευθεία με αυτό, στάσου ακριβώς μπροστά του και πατώντας το SPACEBAR (Jump πλήκτρο) πήδα/σκαρφάλωσε πάνω σε αυτό. Ανέβα τώρα στην κορυφή του και εδώ θα δεις την μπάλα του μπάσκετ που προαναφέραμε. Τώρα φρόντισε να τη βάλεις ακριβώς στο κέντρο της οπτικής θέας και πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse. Ετσι, την παίρνεις και ας μην μπορείς ακόμη να δεις και να λειτουργήσεις το inventory σου.
Τώρα πια, όταν φτάσεις στον Athletics sector του διαστημόπλοιου Von Braun, θα μπορείς να τη χρησιμοποιήσεις. Στην περίπτωση αυτή κάτι πράγματι "cool" θα συμβεί.



Για να ψάξεις ένα πτώμα, πρώτα το κεντράρεις με τον κέρσορα του παιχνιδιού και μετά κάνεις κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse.

μίας από τις πιο υποβλητικές και τρομακτικές ατμόσφαιρες που έχεις ζήσει σε computer game.

Οταν το παιχνίδι ξεκινά μετά τα δύο επίπεδα training που κάνεις και αφού διαλέξεις το είδος του όπλου που θέλεις να υπηρετήσεις (Navy - Marine - OSA), περνάς στην τριετή εκπαίδευσή σου. Σε αυτό το σημείο μελέτησε καλά από ποια πόρτα θα περάσεις γιατί καθεμία αναπτύσσει άλλα χαρακτηριστικά.

Οταν τελειώσεις τη βασική εκπαίδευση, ξυπνάς πάνω στο Von Braun και δυστυχώς δεν έχεις καθόλου μνήμη, μια και κάτι πήγε στραβά κατά τη διαδικασία αποκατάστασής της. Από αυτό ακριβώς το σημείο αρχίζει η περιπέτεια.

Το πρώτο πράγμα που εντυπωσιάζει είναι το πόσο έξυπνα έχουν σχεδιάσει το παιχνίδι. Στην αρχή όλα θα είναι σχετικά εύκολα, η Polario θα σε καθοδηγεί συνέχεια, μέχρι να προχωρήσεις λίγο και να φτάσεις στα ενδότερα του επιπέδου (Level 1) που ξεκινάς. Μέχρι τότε δεν θα αντιμετωπίσεις κανέναν εχθρό, ενώ αντιθέτως θα έχεις εξοικειωθεί σε πολύ μεγάλο βαθμό με το χειρισμό του παιχνιδιού και θα είσαι πανέτοιμος να κολυμπήσεις στα βαθιά νερά.

Η Polario κάθε φορά που περνάς σε ένα νέο τμήμα του σκάφους θα σε ανταμείβει με μερικές cyber modules, οι οποίες είναι υπερπολύτιμες, γιατί με αυτές αναπτύσσεις τόσο τα γενικά χαρακτηριστικά σου όσο και τις επιμέρους ικανότητές σου όπως τις: Technical, Combat και Psionics. Για καθεμία από αυτές πρέπει να βρίσκεις την αντίστοιχη Upgrade συσκευή/υπολογιστή και να διαθέτεις φυσικά τα modules που απαιτούνται. Πάντως, έχοντας αρκετά skills στη cyber affinity, θα πάρεις ένα bonus όταν χρησιμοποιείς τις τεχνικές ικανότητές σου.

Είναι λοιπόν πολύ βασικό να εξερευνάς τα πάντα τριγύρω σου αναζητώντας βασικά 4 είδη πολύτιμων αντικειμένων: τα nanitys, τα cyber modules, τα logs και, τέλος, τα διάφορα keycards. Φυσικά, ταυτόχρονα θα βρίσκεις διάφορα όπλα, σφαίρες, ενέσεις, φαγώσιμα που αναπληρώνουν hit points κ.λπ.

Από κει και πέρα το παιχνίδι περιλαμβάνει εξερεύνηση, εξουδετέρωση συστημάτων ασφαλείας, μονομαχίες με μεταλλαγμένους και όχι μόνο. Αρχικός σκοπός σου είναι να φτάσεις στο τέταρτο επίπεδο του διαστημόπλοιου και να συναντήσεις την Dr Polario. Οταν φτάσεις στο γραφείο της, θα σε περιμένει η πρώτη μεγάλη σεναριακή ανατροπή του παιχνιδιού. Η Polario είναι νεκρή και σχεδόν αμέσως ο SHODAN θα επικοινωνήσει μαζί σου. Ο SHODAN σε καθοδηγούσε όλο αυτό το διάστημα! Από δω και πέρα θα συνεργάζεστε σχεδόν αρμονικά. Ο πραγματικός κίνδυνος πλέον λέγεται MANY.

Αυτό που επίσης εντυπωσιάζει είναι ότι σχεδόν όλες οι καταστάσεις έχουν πάρα πολλές λύσεις και όχι μόνο μία, όπως συμβαίνει στη συντριπτική πλειονότητα των παιχνιδιών μέχρι σήμερα. Αυτό το βάθος του παιχνιδιού όσον αφορά στην αντιμετώπιση των διάφορων καταστάσεων προσδίδει μία ξεχωριστή γοητεία στο παιχνίδι, αφού σε κάνει να μην το βαριέσαι ποτέ, ακόμη και αν για κάποιους λόγους χρειαστεί να παίξεις συγκεκριμένο κομμάτι του 3-4 φορές.



Μία έξυπνη τακτική είναι να μπορείς να φέρνεις τους αντιπάλους σου σε τέτοια θέση ώστε να μην μπορούν να σε χτυπήσουν.

Ε Π Ι Δ Ο Σ Ε Ι Σ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	99
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98

97



Ενα παιχνίδι που κάθε παίκτης, ανεξάρτητα αν είναι φίλος των adventures ή των RPGs ή των action games, πρέπει να δει οπωσδήποτε.
Η επιστροφή του SHODAN δείχνει γιατί τα System Shock είναι μοναδικά παιχνίδια, στα οποία κυριαρχούν το πολύ καλοδουλεμένο σενάριο, η με μοναδικό τρόπο αποκάλυψη του τι ακριβώς συμβαίνει, η σύνθετη δράση και πάνω απ' όλα η παρουσία αυτή καθ' αυτή του ίδιου του SHODAN. Προσέξτε όμως καλά γιατί είναι από τα πιο τρομακτικά παιχνίδια που έχετε δει.

Σημειώνεται ότι αν έχεις "καθαρίσει" κάποιους χώρους από τους μεταλλαγμένους ή τα ανθρωποειδή που περιέχουν και χρειαστεί να επιστρέψεις σε αυτούς, τότε πρέπει να προσέχεις πολύ αν δεν θέλεις να βρεθείς προ δυσάρεστων εκπλήξεων. Με αυτό εννοώ ότι, επιστρέφοντας σε χώρους που προηγουμένως έχεις "καθαρίσει" από όλα τα τέρατα που κυκλοφορούσαν, θα βρεις νέα τέρατα να σε περιμένουν. Γι' αυτό πρέπει να είσαι πολύ προσεκτικός...

Το Sytem Shock 2, όπως και το πρώτο της σειράς, αποτελεί μία μοναδική και πλήρως απολαυστική εμπειρία παιχνιδιού. Κατά τη γνώμη μου, κανένας gamer που σέβεται τον εαυτό του δεν μπορεί να μην έχει στο γραφείο του ένα αντίτυπό του. Μακάρι για το χώρο γενικότερα να ακολουθήσουν και άλλες παραγωγές αντίστοιχης ποιότητας.

PC

ROLE PLAYING GAME

DARKSTONE

Η Delphine μας έχει δώσει μερικά από τα πλέον ενδιαφέροντα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει στους υπολογιστές. Επειτα από αρκετά adventure και action games, τολμά και κυκλοφορεί το πρώτο RPG, το οποίο μάλιστα απαιτεί 3D accelerator κάρτα γραφικών. Το Darkstone είναι ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά δημιούργημα και καθηλώνει όποιον ασχοληθεί μαζί του. Αν ήταν πιο δύσκολο στις μάχες του, θα γράφαμε για ένα πραγματικό αριστούργημα.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
DELPHINE SOFTWARE
(http://www.delphinesoft.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 233MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.1, 8x CD-ROM drive, 4MB Direct3D συμβατή accelerator κάρτα γραφικών, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 170MB στο σκληρό.

Πολλά sites στο εξωτερικό, κυρίως αμερικανικά, χαρακτηρίζουν το Darkstone ως Diablo-clone game. Προσωπικά διαφωνώ με την εκτίμηση αυτή. Μπορεί να μοιάζουν αρχικά, το Darkstone όμως περιέχει μία πληθώρα στοιχείων που το φέρνουν πολύ πιο κοντά στα πραγματικά CRPGs απ' ό,τι το Diablo, που ήταν κυριολεκτικά ένα action RPG. Ε, τι να κάνουμε, δεν πειράζει που μια γαλλική εταιρία έβγαλε ένα τόσο πλούσιο παιχνίδι. Ας το δεχτούν σαν κάτι που μπορεί να συμβεί και ας μην προσπαθούν να το μειώσουν με σχόλια του τύπου "... το παιχνίδι είναι ένα καλό Diablo σε 3D" ... και "ε! παίξτε το, τι άλλο μπορείτε να κάνετε μέχρι να βγει το Diablo 2;".

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι κλασικό για fantasy game. Στη γη της Uma κυριαρχούσε η θεά Kaliba. Ενας μοναχός της, ο Drakil Tanan, γοητεύτηκε από τη δύναμη της μαγείας του σκότους και προσπάθησε να ασχοληθεί με τη νεκρομαντεία. Οταν οι άλλοι μοναχοί ανακάλυψαν το μυστικό του, τον έδιωξαν μακριά. Αυτός τότε άλλαξε το όνομά του σε Draak και ορκίστηκε εκδίκηση. Κατόρθωσε να εμβαθύνει στα απόκρυφα μυστικά της νεκρομαντείας και έκανε το λάθος να πιστέψει ότι ήταν τόσο ισχυρός ώστε να νικήσει τη θεά Kaliba. Η μονομαχία τους κράτησε μία μέρα και η Kaliba ήταν η νικήτρια. Λίγο προτού πεθάνει, όμως, κατάφερε ένα κτύπημα στην Kaliba και της έκοψε το ένα χέρι. Οδεύοντας προς τα έγκατα της γης, χρησιμοποιώντας όλη την απόκρυφη δύναμή του, μετέτρεψε το χέρι σε ένα σπουδαίο τεχνούργημα, το περίφημο Astral Hand. Οπλισμένος με αυτό κατόρθωσε να φτάσει στο νεκροταφείο των Δράκων της Αυγής, όπου έκλεψε το μυαλό και τη μαγεία του πιο τρομερού απ' όλους τους Δράκους, του περίφημου Dragon Lord. Με τη νέα μορφή του γύρισε στη γη και άρχισε να εξολοθρεύει όλους τους ιερείς της Kaliba.

Η μόνη ελπίδα των μοναχών της Kaliba και των κατοίκων της περιοχής είναι να βρει κάποιος τα 7 κομμάτια του περιβόητου Time Orb. Μόνο αυτό, που είναι φτιαγμένο από τα δάκρυα της Kaliba, μπορεί να σταματήσει τον Draak. Δυστυχώς όμως οι εκλεκτοί μοναχοί που είχαν αναλάβει τη φύλαξη των κομματιών αυτών σε διαφορετικά σημεία στις τέσσε-



Διαλέγοντας τους δύο χαρακτήρες με τους οποίους θα παίξω.



Προσπαθώντας να αποφύγεις τις παγίδες με τα ακόντια.

ρις περιοχές της Uma έχουν πια μετατραπεί σε τυφλά όργανα του Draak.

Γυρνώντας στην πόλη έπειτα από πολύ καιρό μαθαίνεις ότι, δυστυχώς, οι γονείς σου σκοτώθηκαν σε μία από τις επιδρομές των δυνάμεων του Draak. Είσαι η μόνη ελπίδα των κατοίκων για να βάλεις ένα τέλος στα σατανικά σχέδια του Draak και να ελευθερώσεις για πάντα την ευρύτερη περιοχή της Uma. Πρωταρχικός σκοπός σου είναι να βρεις τα 7 κομμάτια του περίφημου Time Orb. Είναι η μόνη σου ελπίδα, αν θέλεις να βγεις νικητής από αυτή τη δοκιμασία.





Οι χάρτες των δύο πρώτων περιοχών του παιχνιδιού.

Οταν ξεκινήσει το παιχνίδι και μπεις στην πόλη, κάνε κλικ σε όποιον από τους κατοίκους της πόλης βρεις μπροστά σου. Αυτός θα αρχίσει να σου λέει τι έχει συμβεί. Συνέχισε να κάνεις κλικ στον κάτοικο μέχρι να σου πει όλη την ιστορία.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι περιέχει 8 έτοιμους χαρακτήρες τους: Warrior, Amazon, Wizard, Sorceress, Assasin, Thief, Monk, Priest. Μία προσεκτική ματιά στα κύρια χαρακτηριστικά τους δείχνει ότι στην πράξη ανά δύο είναι οι ίδιοι χαρακτήρες, απλώς ο πρώτος είναι η αρσενική και ο δεύτερος η θηλυκή έκδοση του ίδιου χαρακτήρα. Εχουμε δηλαδή 4 διαφορετικούς χαρακτήρες, τον πολεμιστή, το μάγο, τον κλέφτη και τον κληρικό.

Διαλέγοντας έναν χαρακτήρα, το μόνο που κάνεις είναι να του δώσεις ένα όνομα. Η μεγάλη πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι ότι χειρίζεσαι ταυτόχρονα δύο χαρακτήρες. Ετσι, χρειάζεται λίγη προσοχή στο τι χαρακτήρες θα διαλέξεις για να σχηματίσεις την ομάδα σου. Προσωπικά από παλιά, με τα AD&D παιχνίδια της SSI, θεωρώ ότι μία από τις καλύτερες συνθέσεις είναι αυτή του ενός πολεμιστή (Warrior ή Amazon) και ενός κληρικού (Monk ή Priest). Φυσικά, άλλοι μπορεί να προτιμήσουν έναν πολεμιστή και έναν μάγο ή έναν μάγο και έναν κληρικό κ.λπ.

Τα βασικά χαρακτηριστικά τους είναι:

Warrior & Amazon: Strength (δύναμη) και ειδίκευση στις μάχες εκ του συστάδην.

Wizard & Sorceress: Intelligence (ευφυΐα) και ειδίκευση στα spells.

Assasin & Thief: Dexterity (επιδεξιότητα) και ειδίκευση στη μάχη εξ αποστάσεως.

Monk & Priest: Vitality (ζωτικότητα) και ειδίκευση στις μάχες εκ του συστάδην και τα spells.

Οι πολεμιστές προέρχονται από την περιοχή του Ardyl. Οι μάγοι προέρχονται από την περιοχή του Marghor. Οι κλέφτες προέρχονται από την περιοχή του Serkesh, ενώ τέλος οι κληρικοί από την περιοχή του Ormar.

Στο παιχνίδι κάθε χαρακτήρας, κάθε διαφορετική κλάση (πολεμιστής, κληρικός κ.λπ.), μπορεί να μάθει μία σειρά ξεχωριστών skills, τα οποία έχει τη δυνατότητα να αναπτύξει μέχρι το όγδοο επίπεδο. Μερικές από αυτές τις ικανότητες είναι ενεργοί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, δηλαδή ο παίκτης μπορεί να τις χειριστεί (π.χ. τα skills repair, exorcism, medicine, forester κ.λπ.), ενώ άλλες έχουν γενική επίδραση στο συγκεκριμένο χαρακτήρα και ενεργοποιούνται αυτόματα (π.χ. τα trade skills - η ικανότητά σου στις συναλλαγές, perception - η ικανότητά σου να εντοπίζεις τις παγίδες γενικά κ.λπ.). Ετσι, έχοντας αναπτύξει το perception, όποιο σεντούκι ή μπαούλο είναι παγιδευμένο και πρόκειται να εκραγεί αν το ανοίξεις, "κοκκινίζει" για λίγα δευτερόλεπτα αυτόματα μόλις το πλησιάσεις προειδοποιώντας με αυτόν τον τρόπο για το τι πρόκειται να συμβεί. Στην περίπτωση αυτή και ξέροντας το spell Telekinesis, το κάνεις cast στο συγκεκριμένο μπαούλο από μακριά έτσι ώστε η έκρηξη να μη σε επηρεάσει καθόλου.



Αφού βάλεις τα δύο σπαθιά που έχεις βρει στα κρανία αριστερά και δεξιά, ετοιμάσου για μία από τις πιο δύσκολες μάχες. Φρόντισε να απομακρύνεις το δεύτερο χαρακτήρα σου.

Κοστίζει αρκετά το να αναπτύξεις τα skills των χαρακτήρων σου στον Master Dalsin στην πόλη, αλλά μη λυπηθείς καθόλου το πολύτιμο χρυσάφι που θα ξοδέψεις για το σκοπό αυτό, μια και η ανάπτυξη των skills είναι καθοριστική για την επιτυχή εξέλιξη του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι επίσης ξαναφέρνει στο προσκήνιο το πρόβλημα του φαγητού. Οι χαρακτήρες πρέπει κάθε τόσο να τρώνε, αλλιώς θα πεθάνουν. Φαγητό είτε αγοράζεις από τον Perry the Publican στην πόλη, είτε βρίσκεις κατά τη



Πολεμώντας τη βασίλισσα των δηλητηριωδών αραχνών.

διάρκεια του παιχνιδιού μέσα στα διάφορα μπαούλα, είτε ψαρεύεις στις λίμνες που υπάρχουν στις 4 βασικές περιοχές αν έχεις αναπτύξει το Forester skill. Τρώγοντας ένα ψάρι, η μπάρα του φαγητού γεμίζει τελείως, έτσι τα ψάρια που πιάνεις με το πιο πάνω skill είναι υπερπολύτιμα. Πρόσεξε πολύ το θέμα του φαγητού, διότι δεν υπάρχει χειρότερη εμπειρία από το να είσαι βαθιά σε κάποιο dungeon, ένας χαρακτήρας σου να παραπονεθεί ότι πεινάει πολύ και εσύ εκείνη τη στιγμή να συνειδητοποιήσεις ότι δεν έχεις καθόλου φαγητό μαζί σου. Γενικά το φαγητό προσθέτει στο ρεαλισμό του παιχνιδιού, πρέπει να παραδεχτούμε όμως ότι αποτελούσε πάντοτε πονοκέφαλο για τον απλό παίκτη.

MULTIPLAYER & INTERNET

Στο Multiplayer mode ελέγχεις μόνο έναν χαρακτήρα. Ο σκοπός του παιχνιδιού παραμένει ο ίδιος, να ξαναδημιουργήσεις δηλαδή το Time Orb και να εξουδετερώσεις τον Draak.

Ξεκινώντας, ένας από τους παίκτες πρέπει να γίνει ο game master. Αυτός θα είναι ο υπεύθυνος για να ξεκινήσει ένα "session", αλλά και για να επιτρέψει σε έναν άλλο παίκτη να κάνει "join" στο συγκεκριμένο session.

1. Αν είσαι λοιπόν ο game master, από το αρχικό menu που εμφανίζεται κάνε κλικ στο New game και μετά στο Multiplayer.

Δημιούργησε έναν χαρακτήρα ή μετάφερε κάποιον από το Solo παιχνίδι που έχεις παίξει. Το τελευταίο είναι πολύ σημαντικό γιατί, μεταφέροντας έναν χαρακτήρα, μεταφέρεις το επίπεδό του, τα spells που ξέρει, όλα τα healing ή mana potions που έχεις, αλλά και ορισμένα από τα αντικείμενα που διέθετε, π.χ. πανοπλία, amulets κ.λπ.

Μετά εμφανίζεται μία οθόνη που ζητά να διαλέξεις ένα από τα δύο πρωτόκολλα:

TCP/IP ή IPX. Το IPX γενικά χρησιμοποιείται μόνο για δίκτυα, ενώ το TCP/IP για δίκτυα και για το Internet. Εν συνεχεία εμφανίζεται το Session menu. Δημιουργείς το δικό σου session και ξεκινάς ένα νέο multiplayer game. Μετά διαλέγεις difficulty level. Όπως και στο Solo Player mode, υπάρχουν 3 επίπεδα δυσκολίας: Novice, Expert και Master. Το επίπεδο εμπειρίας του χαρακτήρα σου προσδιορίζει το επίπεδο δυσκολίας που, αν θέλεις, μπορείς να επιλέξεις.

Αμέσως μετά το παιχνίδι θα αρχίσει. Τώρα ή θα ξεκινήσεις μόνος σου ή θα περιμένεις κάποιον άλλο συμπαίκτη σου να κάνει "join" το session που ήδη ξεκίνησες. Φυσικά, κάνεις κλικ στο Load a session game αν θέλεις να συνεχίσεις κάποιο προηγούμενο παιχνίδι, το οποίο έχει ήδη γίνει saved.

2. Αν δεν είσαι ο game master:

Ακολουθείς την ίδια διαδικασία για να ξεκινήσεις ένα παιχνίδι, δηλαδή κάνεις κλικ στο New game και μετά στο Multiplayer. Διαλέγεις ή δημιουργείς από την αρχή το χαρακτήρα σου. Διαλέγεις το πρωτόκολλο επικοινωνίας. Όταν εμφανιστεί το Session menu, κάνεις κλικ στο Join a session.

Για παιχνίδια που θα χρησιμοποιούν μόνο το TCP/IP, θα σου ζητηθεί να βάλεις την IP address ή τη σταθερή Internet διεύθυνση του game master ή του server με τον οποίο θέλεις να συνδεθείς.

Ο game master μπορεί να δει την IP address του, είτε τρέχοντας το αρχείο winipcfg.exe που υπάρχει μέσα στο κεντρικό directory των Windows 95/98 είτε αν, μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, πατήσει το πλήκτρο "A" και περάσει τα σχετικά νούμερα στους άλλους παίκτες.

Σε κάθε περίπτωση μία οθόνη με τα διαθέσιμα sessions θα εμφανιστεί. Σημειωτέον ότι αν ο game master έχει επιλέξει ένα επίπεδο δυσκολίας που δεν έχεις, τότε δυστυχώς δεν θα μπορέσεις να συνδεθείς στο εν λόγω session. Τέλος, στο Multiplayer game κάθε παίκτης χρειάζεται να έχει και από ένα CD του Darkstone.

ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η πρώτη και σημαντική καινοτομία του Darkstone έγκειται στο ότι το παιχνίδι είναι εξ ολοκλήρου 3D. Τόσο οι περιβάλλοντες χώροι σε όλα τα επίπεδα όσο και οι χαρακτήρες αλλά και όλα τα εφέ, είναι εξ ολοκλήρου 3D μοναδικής ποιότητας. Προσωπικά δεν είμαι θαυμαστής των 3D games, προτιμώ από κάθε πλευρά τα 2D hand made γραφικά, αυτά δηλαδή όπου όπως και στο Baldur's Gate οι καλλιτέχνες δημιουργούν έναν μοναδικό από γραφικής πλευράς κόσμο. Θαυμάζω τα 2D γραφικά σε παιχνίδια όπως το Monkey Island 3 ή το Riven ή και το Broken Sword 2, για να αναφέρω τρεις τελείως διαφορετικούς και εξαιρετικούς από κάθε πλευρά περιβάλλοντες κόσμους, και δεν αλλάζω τη γνώμη μου αυτή με τίποτα. Ομολογώ ότι το Darkstone είναι το πρώτο 3D παιχνίδι που βλέποντάς το μου κλόνισε λίγο αυτήν την πίστη. Τα γραφικά του είναι τέτοιας ποιότητας, ειδικά οι 4 βασικές περιοχές του παιχνιδιού, που για πρώτη φορά είπα, αν είναι όλα τα 3D παιχνίδια από δω και πέρα σαν κι αυτό, καλώς να έρθουν, όσο και αν πάντα θα αναπολώ τα 2D γραφικά των προαναφερθέντων παιχνιδιών.

Η δεύτερη σημαντική καινοτομία του παιχνιδιού είναι η προσθήκη του δεύτερου ανεξάρτητου χαρακτήρα, τον οποίο μπορείς να ελέγχεις. Ο κάθε φορά δεύτερος χαρακτήρας σου ακολουθεί τον βασικό σου σαν πιστός σύντροφος. Ο υπολογιστής ελέγχει τη γενική κίνηση του και θα επιτεθεί με ό,τι όπλο ή spell έχεις καθορίσει στους εχθρούς σου, μόλις αυτοί κινηθούν εναντίον σου. Είναι μία απολαυστική εμπειρία να χειρίζεσαι έναν πολεμιστή και ο κληρικός πίσω σου να σου κάνει κάθε τόσο cast το Healing spell ή να πολεμά από μακριά με τα Magic Missile, ανάλογα με το ποιο spell έχεις καθορίσει να χειρίζεται. Από κάθε πλευρά, όμως, είναι φοβερό να παρακολουθείς την κίνηση των δύο χαρακτήρων. Είναι εκπληκτική, δεν μπερδεύονται σχεδόν ποτέ - κάτι τέτοιο δεν έχω δει σε κανένα άλλο RPG που διαθέτει περισσότερους του ενός χαρακτήρες, τους οποίους φυσικά βλέπεις πάνω στην οθόνη, η προοπτική δηλαδή είναι τρίτου προσώπου. Μπορείς κάθε στιγμή να διαλέγεις όποιον χαρακτήρα θέλεις ως πρώτο ή και να τους χωρίζεις προχωρώντας μόνο με τον ένα χαρακτήρα, ενώ ο άλλος σε περιμένει εκεί όπου τον έχεις αφήσει. Θα αμυνθεί μόνος του, ακόμη και αν δεν τον βλέπεις, αν κάποιοι του επιτεθούν, και θα τρέξει να συναντήσει το χαρακτήρα που χειρίζε-



Ελευθερώνοντας τον Μονόκερω.



Στον καταυλισμό των Orcs.



Πολεμώντας στα dungeons.

KEYBOARD SHORTCUTS

1 έως 8	Επιλογή απομνημονευμένου spell ή skill
Shift	+ αριστερό κλικ σε spell/skill: Απομνημονεύεις ένα spell ή skill και το καταχωρίζεις στο επιλεγμένο αριθμημένο slot/πλήκτρο
B	Ανοίγει/Κλείνει το Spell Book
Enter	Στέλνεις ένα μήνυμα στο multiplayer game
Esc	Ανοίγεις/Κλείνεις το game menu
Space	Κλείνεις όλα τα ανοικτά παράθυρα του παιχνιδιού
F1 έως F4	Χρησιμοποιείς τα αντικείμενα της ζώνης του χαρακτήρα που είναι στα αριστερά
F5 έως F8	Χρησιμοποιείς τα αντικείμενα της ζώνης του χαρακτήρα που είναι στα δεξιά
F9	Η default οπτική γωνία (camera mode)
F10	Οπτική γωνία από πάνω
F11	Οπτική γωνία 1
F12	Οπτική γωνία 2
← + →	Αντίστοιχη οπτική περιστροφή
↑ + ↓	Ζουμάρεις in και out στους χαρακτήρες
F	Αλλάζει το Combat mode σε αυτόματο (με έλεγχο του υπολογιστή) ή χειροκίνητο (με έλεγχο δικό σου)
G	Αλλάζει ανάμεσα σε Solo (ένας χαρακτήρας) και Party mode (και οι δύο χαρακτήρες μαζί)
H	Δείχνει τους διαλόγους που έχεις κάνει με τους διάφορους χαρακτήρες
I	Ανοίγει/Κλείνει το inventory
L	Δείχνει τις τοποθεσίες που έχεις επισκεφθεί
Tab, Numpad 5	Ανοίγει/Κλείνει το χάρτη του παιχνιδιού (το NumLock να είναι Off)
O	Εμφανίζει ή όχι τις διάφορες σκιές
P	Δείχνει τη λίστα των παικτών στο Multiplayer mode

σαι μόλις τον καλέσεις πατώντας το join team icon.

Η τρίτη σημαντική καινοτομία είναι αυτή που σε κάθε περιοχή ή dungeon, πατώντας το πλήκτρο "L" ή κάνοντας κλικ στο "Locations already visited" icon, εμφανίζεται μία ειδική λίστα όπου καταγράφονται όλες οι ειδικές τοποθεσίες που έχεις βρει κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεων. Ετσι, κάνοντας κλικ σε μία από αυτές, ο υπολογιστής παίρνει τον έλεγχο των χαρακτήρων σου και τους οδηγεί στην τοποθεσία που επέλεξες μέσω μίας πολύ εντυπωσιακής, από πλευράς θέας και κίνησης, διαδρομής. Αυτό το στοιχείο χρόνια τώρα το αποζητούσα και ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί κανείς άλλος δεν το είχε αξιοποιήσει πιο μπροστά. Ετσι, όταν θέλεις να φύγεις από ένα level κάποιου dungeon, πατάς την επιλογή Exit level και οι χαρακτήρες θα τρέξουν αμέσως εκεί. Δεν έχεις δηλαδή να κάνεις κάθε φορά όλη τη διαδρομή προς τα πίσω, η οποία συχνά είναι εξαιρετικά κουραστική, ειδικά αν χρειάζεται να την επαναλάβεις αρκετές φορές. Αν θέλεις να φύγεις από μία περιοχή, πατάς την επιλογή Towards the north ή Towards the south και βλέπεις τους χαρακτήρες σου μέσω μίας εκπληκτικής κίνησης, ειδικά όταν έχεις κάνει τελείως zoom out τη θέα, να πηγαίνουν εκεί όπου τους έχεις υποδείξει. Σημειωτέον ότι οποιαδήποτε στιγμή θελήσεις, μπορείς να ακυρώσεις αυτή την ειδική πορεία προς την επιλεγμένη τοποθεσία κάνοντας απλώς κλικ τον κέρσορα του mouse σε οποιοδήποτε σημείο της διαδρομής πάνω στο έδαφος.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από τα πιο "δυνατά" σημεία του. Η προοπτική είναι τρίτου προσώπου, με θέα από πάνω και υπό κάποια μικρή γωνία, αυτή δηλαδή που καθιέρωσαν κυρίως τα Dark Sun 1 & 2. Αυτό όμως που κυριολεκτικά ζαλίζει δεν είναι τόσο αυτή καθ' εαυτή η πλήρης 3D απεικόνιση του Darkstone στους διάφορους χώρους και τους χαρακτήρες, τα αντικείμενα και τα εφέ, φυσικά και μη, όσο οι εκπληκτικές γωνίες από τις οποίες μπορείς να βλέπεις τη δράση. Με τα Up και Down Arrow πλήκτρα έχεις τη δυνατότητα να πραγματοποιήσεις ένα τρομερό zoom in-out στους χαρακτήρες που κυριολεκτικά σε τρελαίνει. Αν σε αυτό προσθέσεις και το γεγονός ότι με τα Left και Right Arrow πλήκτρα κάνεις πλήρη περιστροφή 360 μοιρών στην εκάστοτε



Πρόσεχε όταν πολεμάς τα τέρατα κάτω από τις πόρτες. Αν δεν εμφανιστεί η μπάρα ενέργειάς τους πάνω από το κεφάλι τους, μάλλον δεν τα χτυπάς, ενώ αυτά σε χτυπούν αλύπητα. Στην περίπτωση αυτή πρέπει να κάνεις λίγο πίσω το χαρακτήρα σου μέχρι να εμφανιστεί η μπάρα ενέργειάς τους.

θέα, τότε προκύπτει ένα αποτέλεσμα που πράγματι ζαλίζει. Πρόσθεσε εδώ και ότι με τα πλήκτρα F10-F12 έχεις άλλες τρεις διαφορετικές οπτικές γωνίες, ενώ το F9 αντιστοιχεί στην default οπτική γωνία, και εύκολα καταλαβαίνεις ότι δύσκολα θα βρεις παιχνίδι αντίστοιχο με το Darkstone στον τομέα αυτό. Γενι-

Αυτό που κυριολεκτικά ζαλίζει δεν είναι τόσο αυτή καθ' εαυτή η πλήρης 3D απεικόνιση του Darkstone στους διάφορους χώρους και τους χαρακτήρες, τα αντικείμενα και τα εφέ, φυσικά και μη, όσο οι εκπληκτικές γωνίες από τις οποίες μπορείς να βλέπεις τη δράση.

κά τα 3D γραφικά του είναι εξαιρετικά από κάθε πλευρά, τόσο την καθαρά σχεδιαστική όσο και αυτή των διάφορων χρωματισμών και φωτοσκιάσεων. Προσωπικά θεωρώ ότι οι εικόνες των δύο πρώτων περιοχών από ψηλά είναι το κάτι άλλο.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ καλός. Η background μουσική του είναι ατμοσφαιρική με έντονα στοιχεία μεσαιωνικής μουσικής, συχνά όμως στην προ-



Ανοίγοντας ένα σεντούκι.

σπάθεια των συνθετών να αποδώσουν την καταιγιστική δράση γίνεται ιδιαίτερα έντονη, κάτι που μερικές φορές με ενόχλησε αρκετά. Οι ομιλίες (speech) είναι πολύ καθαρές, αρκετά ατμοσφαιρικές, ενώ εξαιρετικά είναι τα διάφορα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού.

Ο χειρισμός του είναι άκρως λειτουργικός. Η κίνηση γίνεται με τον κέρσορα-σπαθί του mouse. Κάνε κλικ σε όποιο σημείο θέλεις και οι χαρακτήρες θα πάνε αμέσως εκεί. Κάνοντας δεξί κλικ στο πρόσωπο ενός χαρακτήρα, ανοίγεις/κλείνεις το inventory του, στο icon-αλυσίδα χωρίζεις τους χαρακτήρες ή τους ενώνεις πάλι σαν ομάδα, στο icon "zzz" γίνεται το γνωστό Rest και, τέλος, κάνοντας κλικ στο icon της πινακίδας ενεργοποιείς τη λίστα με τις τοποθεσίες/πρόσωπα που έχεις επισκεφθεί σε κάθε τοποθεσία ή level ενός Dungeon, ώστε επιλέγοντας κάποια απ' αυτές να πηγαίνεις κατευθείαν στο συγκεκριμένο πρόσωπο/τοποθεσία.

Κάνοντας δεξί κλικ στο icon κάτω από το πλαίσιο του χαρακτήρα σου εμφανίζεις τα spells που ξέρεις. Για να αντιστοιχίσεις κάποιο από αυτά στα πλήκτρα 1-8, πρέπει να πατήσεις το πλήκτρο που θέλεις, για παράδειγμα το 1, και μετά κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Shift κάνεις κλικ στο spell που επιθυμείς. Για να υποδείξεις στον υπολογιστή σου πόσο mana θα χειριστεί από τον δευτερεύοντα χαρακτήρα σε μία μάχη κάνοντας cast το επιλεγμένο spell, παρατήρησε την άσπρη γραμμή που υπάρχει στην κάθετη μπλε μπάρα. Μετακίνησε την μπάρα αυτή όσο πιο κάτω μπορείς και έτσι ο υπολογιστής θα χειρίζεται όλο το διαθέσιμο mana που έχεις. Κάνοντας δεξί κλικ στο κίτρινο 8 κάτω από το πρόσωπο ενός χαρακτήρα εμφανίζεις τη λίστα με τις ικανότητές του. Κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse στο icon αυτό, εμφανίζεις κυκλικά όλα τα ενεργά skills του.



Εχοντας κάνει το spell Magic door, με το οποίο μπορείς όποτε θέλεις να μεταφερθείς πίσω στην πόλη.

Τώρα, κάνοντας δεξί κλικ στην κυρίως οθόνη, ο κέρσορας θα αλλάξει στο skill που έχεις επιλέξει και κάνοντας κλικ τον εν λόγω κέρσορα-skill όπου θέλεις, θα ενεργοποιήσεις το skill αυτό. Τέλος, κάνοντας κλικ στο icon-φτερωτό παπούτσι, αλλάζεις κυκλικά ανάμεσα στα Run/Walk modes.





Το πιο κοντινό πλάνο (zoom in) και το πιο μακρινό (zoom out) που μπορείς να κάνεις στους χαρακτήρες σου.

Κατά τη διάρκεια της μάχης, κάνοντας αριστερό κλικ πάνω σε έναν εχθρό σου τον κτυπάς με το όπλο σου, ενώ κάνοντας κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse, κάνεις cast το προεπιλεγμένο spell σου.

Επίσης, πατώντας το πλήκτρο TAB εμφανίζεις το χάρτη κάθε περιοχής ή το level ενός Dungeon, ανάλογα με το πού βρίσκεσαι.

Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεις την οθόνη με τις επιλογές Continue, Restart in town, Save, Load, Configuration και Quit. Από το Load μπορείς να διαγράψεις όποιο save θέλεις κάνοντας τα εξής: Πρώτα το επιλέγεις και μετά κάνεις κλικ στο icon τάφο - RIP. Στα saves πρόσεξε να πατάς το New save γιατί το Update save σώζει πάνω στο τελευταίο κάθε φορά save.

ΔΡΑΣΗ - ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 4 γενικές περιοχές, τις Ardyl, Marghor, Serkesh και Ormar.

Στις 4 αυτές περιοχές υπάρχουν 22 πρωτεύουσες αποστολές βασισμένες στο σενάριο του παιχνιδιού. Συνολικά υπάρχουν 8 dungeons, τα οποία έχουν 31 levels, από περίπου 2 dungeons σε κάθε περιοχή. Σε καθένα από τα dungeons αυτά θα βρεις και από ένα κρύσταλλο - κομμάτι του Time Orb, ενώ παράλληλα υπάρχουν και περί τα 20 δευτερεύοντα quests που σου αναθέτουν διάφοροι κάτοικοι στην πόλη, η εκπλήρωση των οποίων ουσιαστικά σε βοηθά στη συγκέντρωση ικανού αριθμού χρημάτων, τα οποία μπορείς να ξοδέψεις είτε για την αγορά των spellbooks είτε για την απόκτηση και την ανάπτυξη των διάφορων skills σου, μια και οι χωρικοί σού δίνουν περίπου 10.000 νομίσματα για κάθε δικό τους quest που φέρνεις σε πέρας.

Το πιο σημαντικό στοιχείο στη δράση του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι όλες οι αποστολές, πρωτεύουσες και δευτερεύουσες, εμφανίζονται σε τυχαία βάση. Ετσι, αν παίξεις το παιχνίδι 3-4 φορές είναι σχεδόν σίγουρο ότι κάθε φορά οι αποστολές σου θα είναι διαφορετικές, γεγονός που προσθέτει πολύ στη γενικότερη ομορφιά του Darkstone αλλά και στην αντοχή του στο χρόνο, αφού σχεδόν σίγουρα θα το παίξεις τουλάχιστον ακόμη μία φορά.

Από τις αποστολές των κατοίκων (δευτερεύουσες) έχω βρει τις: Dragon scales, Holy Grail, Shield of light, Medallion of melchoir, Bard's Music score, Unicorn's horn, Celestial harp, Storm Flower, Broken Vase, Claw of Sargon, Path book, Royal Diadom, Sacred scroll, Cursed sword και Magic Anvil.

Οι πρωτεύουσες αποστολές είναι οι: The Jealous Old Which, The Sickly Husband/Fountain of Light, Drakus The Sly Bussinessman, Dissapearing Neighbors/Arachnophobia/Hives, Celestial Sword/Dissapearing Crystal, Prince Ramal'S Quest/Templar, Pools of Poison, City of the Damned, The Horn of Plenty/Riken's Ghost, Free the Unicorn, Song of the Snakes/Reeds Song, Missing Baby, Horgan/Big Orcish Bullies,

Treasure/Golden Statue/Broken Bridge, City of the Dead/Circles, Langolin/Immortality Quest, Myth of Medusa, The Three Demons, A Wizard's Last Wish/Holy Bow, Luxorious the Vampire, The Holy Number και Draak!

Το να νικήσεις τον Draak στο φινάλε του παιχνιδιού είναι πολύ δύσκολο, αλλά το ίδιο το φινάλε είναι εξαιρετικό και σε αποζημιώνει πλήρως.



Ενώ μιλά κάποιος χαρακτήρας, όχι μόνο ακούς την ομιλία του, αλλά σε ένα παράθυρο που καταλαμβάνει τη μισή οθόνη βλέπεις και το πλήρες κείμενό της.



Κάνοντας κλικ στο icon Locations (πλήκτρο "L"), όχι μόνο βλέπεις ποιες τοποθεσίες μπορείς να επισκεφθείς, αλλά κάνοντας κλικ σε μία από αυτές οι χαρακτήρες σου θα πάνε εκεί μόνοι τους.

ΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Παρ' όλο που το Darkstone με ενθουσίασε όσο λίγα παιχνίδια, και με τον τρομερό εθισμό που προκαλεί με έκανε να μην ξεκολλώ από πάνω του, ακόμη και όταν τα μάτια μου έκλειναν από την έλλειψη ύπνου περίπου στις 5:20 τα ξημερώματα, έπειτα από 13 συνεχείς ώρες παιχνιδιού εντοπίζεις μερικά αρνητικά σημεία, τα οποία μπορεί να μην αλλοιώνουν τη γενική εικόνα του, οφείλω όμως να τα επισημάνω γιατί προκαλούν αρκετά προβλήματα, με τα οποία αν δεν είσαι εξοικειωμένος, μπορεί να σου στοιχίσουν ακριβά.

Ενα σημαντικό πρόβλημα είναι το πώς κερδίζουν experience points οι χαρακτήρες σου.

Αλλες φορές ο δεύτερος χαρακτήρας σκοτώνει σαν τρελός τους εχθρούς σου, με αποτέλεσμα να παίρνει αυτός σχεδόν όλα τα experience points (e.p.), ενώ κάποιες άλλες, λόγω των ειδικών συνθηκών κάποιων levels, μόνο ο κύριος χαρακτήρας παίρνει e.p.

Ετσι, αν δεν προσέξεις, μπορεί πολύ εύκολα να παρουσιαστεί μεγάλη ανισορροπία στα επίπεδα των χαρακτήρων σου. Αυτό γίνεται ακόμη πιο έντονο όταν σε μερικά levels πρέπει να κινηθείς μόνο με έναν χαρακτήρα και ο άλλος να μείνει πίσω. Η αντιμετώπιση για το πρόβλημα που εγώ βρήκα είναι να χρησιμοποιώ εναλλάξ τους χαρακτήρες ως βασικούς, έτσι ώστε να κερδίζουν και οι δύο πολύτιμα e.p., προσέχοντας να βρίσκονται πάντα στα ίδια επίπεδα εμπειρίας.

Ενα άλλο πρόβλημα είναι ότι πολλές φορές τα τέρατα, όταν στέκονται κάτω από την πόρτα, είναι αδύνατον να τα πληγώσεις όσο και αν τα κτυπάς. Η καλύτερη λύση στο πρόβλημα αυτό είναι να περιστρέψεις αμέσως την οπτική γωνία με τα Left & Right Arrow πλήκτρα έτσι ώστε να δεις τα τέρατα σε μία ευθεία με σένα από την κάτω μεριά. Τότε εμφανίζεται σχεδόν πάντοτε η μπάρα ζωής τους και κάθε κτύπημα βλέπεις ότι είναι αποτελεσματικό. Στο πρόβλημα αυτό έρχεται να προστεθεί και το γεγονός ότι, αν θέλεις να κτυπήσεις ένα τέρας που βρίσκεται κάτω από μία πόρτα με ένα spell, πρέπει να είσαι περίπου στην ίδια ευθεία με αυτό, αλλιώς τα spells σου θα κτυπούν την κάσα της πόρτας.



Δείγμα των spells που μαθαίνεις.

Από το παιχνίδι λείπει μία ανάλυση που θα επέτρεπε να διαβάζεις πιο εύκολα τα διάφορα μηνύματα ή γράμματα. Τα fonts που χρησιμοποιούνται είναι πολύ μικρά, και όσο και αν υπάρχει η δυνατότητα του zoom, η έλλειψη τουλάχιστον της ανάλυσης 800x600 είναι κάτι παραπάνω από εμφανής.



Βρίσκοντας μία πηγή από την οποία ανανεώνεις το mana των χαρακτήρων σου.

Ειδικά στις περιοχές 3 & 4, όταν πέσει το σκοτάδι, τα πράγματα γίνονται πολύ δύσκολα, μια και δεν ξεχωρίζεις σχεδόν τίποτα.

Σημαντικό πρόβλημα επίσης παρουσιάζεται από ένα σημείο και μετά όταν ο δεύτερος χαρακτήρας σου, ακολουθώντας τον πρώτο κατά την εξερεύνηση διάφορων δωματίων που περιέχουν σεντούκια, δεν ακολουθεί τα βήματά του, αλλά περπατά μέσω δικής του διαδρομής πατώντας έτσι πολλές φορές σε δηλητηριασμένα υγρά που υπάρχουν στο έδαφος και χάνοντας συνεπώς πολύτιμα hit points. Ο τρόπος που προτείνω για να αποφύγεις το πρόβλημα αυτό είναι όταν δεις ένα δωμάτιο που περιέχει σεντούκια και θέλεις να τα ανοίξεις, αφού πρώτα έχεις εξουδετερώσει τα τέρατα που υπάρχουν εκεί, να κάνεις κλικ στο Solo On/Off icon και να προχωρήσεις μόνο με τον ένα χαρακτήρα στο άνοιγμα των μπαούλων. Αφού τελειώσεις την εξερεύνησή σου, μπορείς να ξαναενώσεις τους χαρακτήρες σου χωρίς κανένα πρόβλημα.

Τέλος, θα ήθελα να υπήρχε ένα πλήκτρο ή icon το οποίο να εμφανίζει μία λίστα με όλα τα quests, τόσο αυτά που έχεις ήδη φέρει σε πέρας όσο και αυτά που δεν έχεις ακόμη ολοκληρώσει. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	95

92



Ενα RPG ή action RPG, για όσους προτιμάτε αυτόν το διαχωρισμό, που, αν και με την πρώτη ματιά φαίνεται να ακολουθεί τα χνάρια του Diablo, θέτει νέα standards στο χώρο και είναι σίγουρο ότι θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους. Διαθέτει εξαιρετικά γραφικά και ένα άκρως εθιστικό gameplay. Είναι σίγουρο ότι θα αποτελέσει πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία.

ACTION

DESCENT 3

Το Descent αποτέλεσε κάτι ξεχωριστό στον κόσμο των 3D shooters. Με τη δεύτερη συνέχεια του παιχνιδιού η Interplay έκανε το καλό καλύτερο. Τώρα έρχεται το τρίτο μέρος της σειράς, που, από ό,τι φαίνεται, έχει τα προσόντα να γίνει το κορυφαίο Descent όλων!

του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Θυμάμαι την εποχή που ο βασιλιάς των 3D shooters ήταν το Doom 2. Ηταν το παιχνίδι που αποτελούσε μέτρο σύγκρισης για όποιο άλλο action game κυκλοφορούσε τότε. Κάποια στιγμή ακούστηκε ότι ετοιμάζεται ένα νέο παιχνίδι, πολύ ανώτερο από το Doom 2 στον τομέα των γραφικών και με πολύ εντονότερο το αίσθημα της δράσης, που άκουγε στο όνομα Descent. Οπως ήταν φυσικό, κανείς δεν πήρε στα σοβαρά μια τέτοια φήμη. Οταν όμως ύστερα από λίγο καιρό το παιχνίδι βγήκε στην παραγωγή, άφησε τους gamers άφωνους. Τα γραφικά του ήταν κορυφαία για την εποχή (τότε το μέσο PC διέθετε επεξεργαστή 486 στα 33MHz). Αυτό όμως που έκανε τη μεγαλύτερη εντύπωση, αλλά δημιούργησε και τις μεγαλύτερες δυσκολίες, ήταν η ελευθερία κίνησης στο χώρο, που σε συνδυασμό με το υψηλό FPS έκανε το Descent να βρίσκεται πιο μπροστά από οποιονδήποτε άλλο τίτλο κυκλοφορούσε. Επίσης, ήταν το πρώτο παιχνίδι που έδινε τη δυνατότητα να παίζουν οκτώ παίκτες ταυτόχρονα, όμως τότε το multiplayer δεν ήταν τόσο δημοφιλές όσο σήμερα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού ήταν μια βελτιωμένη έκδοση του πρώτου. Υπήρχε υποστήριξη για 3D κάρτες γραφικών, ανεπτυγμένη τεχνητή νοημοσύνη για τα εχθρικά σκάφη και πιο καλοσχεδιασμένες πίστες. Το μεγάλο πρόβλημα όμως παρέμενε, και δεν είχε να κάνει με κάποιο bug ή με λάθη στη σχεδίαση. Απλά, η ελευθερία κίνησης σε έναν κόσμο 360° ζάλιζε τον παίκτη μέσα σε λίγα λεπτά και του προκαλούσε προβλήματα έλλειψης προσανατολισμού. Αυτό το μοναδικό μειονέκτημα εμπόδισε το παιχνίδι να γίνει best-seller, αν και κατά τα υπόλοιπα το άξιζε.

Κάποια στιγμή η δημιουργός εταιρία, η Parallax, χωρίστηκε στην Outrage και τη Volition . Η Volition δημιούργησε το Descent: Freespace, που όμως εντάσσεται στο χώρο των space combat games και δεν αποτέλεσε συνέχεια των προηγούμενων. Η Outrage ανέλαβε να κυκλοφορήσει την τρίτη σειρά, προσπαθώντας να κάνει το παιχνίδι καλό σε όλους τους τομείς.







Τα γραφικά των όπλων είναι εκπληκτικά.

ΓΕΝΙΚΑ

Οι βελτιώσεις της Outrage στο Descent 3 είναι εμφανείς από την πρώτη στιγμή. Οι πολλοί και στενοί διάδρομοι με τα πολλά αδιέξοδα αποτελούν παρελθόν. Οι σχεδιαστές αυτή τη φορά φρόντισαν ώστε το παιχνίδι να μη γίνεται κουραστικό ύστερα από σύντομο χρονικό διάστημα. Ενα άλλο αρνητικό στοιχείο του παρελθόντος έχει διορθωθεί, και έχει να κάνει με την ομοιογένεια των επιπέδων. Στα Descent 1 & 2 οι πίστες είχαν ελάχιστες διαφορές μεταξύ τους και αυτό καθιστούσε βαρετό το παιχνίδι. Τώρα όμως και τα 17 επίπεδα που αποτελούν το Descent 3 είναι εντελώς διαφορετικά και επιμελώς προσεγμένα. Ετσι, ο χρήστης θα συναντήσει διαστημικές βάσεις, μνημεία

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERPLAY

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P200, 32MB RAM, 3D Επιταχυντής, WIN 95



εξωγήινων, κέντρα ερευνών, ερημωμένες πόλεις και πολλά άλλα τοπία που μένουν αξέχαστα. Δεν υφίσταται πια το ατέλειωτο ψάξιμο για τις κάρτες πρόσβασης ούτε οι στοές φυγής μετά την ολοκλήρωση κάποιου level, στοιχεία που καθιστούσαν το παιχνίδι επαναλαμβανόμενο. Σε κάθε επίπεδο υπάρχει μία συγκεκριμένη αποστολή που πρέπει να έλθει σε πέρας και επικρατούν στοιχεία τόσο adventure όσο και στρατηγικής, χωρίς να αυξάνεται η πολυπλοκότητα. Κάθε εχθρικό ρομπότ απαιτεί διαφορετικό τρόπο αντιμετώπισης. Τα όπλα είναι άψογα σχεδιασμένα και πολύ "λογικά" ως προς το καταστροφικό αποτέλεσμά τους. Η δε αποτελεσματικότητα καθενός ποικίλλει ανάλογα με την απόσταση του στόχου.

Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ τριών διαφορετικών σκαφών, τα οποία διαθέτουν διαφορετικά τεχνικά χαρακτηριστικά και ανάλογα πρέπει να προσαρμόσετε την τεχνική των μαχών. Το Magnum αποτελεί το "βαρύ πυροβολικό", όμως είναι το πιο δυσκίνητο. Το Phoenix είναι πολύ γρήγορο και ευέλικτο, αλλά δεν διαθέτει δυνατά όπλα και δεν παρέχει προστασία απέναντι στα εχθρικά πυρά. Τέλος, το Pyro είναι το πιο ισορροπημένο από τα τρία, διαθέτοντας όλα τα βασικά όπλα καθώς και αξιοπρεπή ταχύτητα κίνησης. Κατά τη διάρκεια



του παιχνιδιού ο παίκτης θα συναντήσει 37 διαφορετικά είδη εχθρικών ρομπότ - καθένα από αυτά απαιτεί ιδιαίτερη προσέγγιση στην αντιμετώπισή του.

Ο τομέας όπου έχει δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα είναι το multiplayer παιχνίδι. Υπάρχουν 9 διαφορετικά modes σε επίπεδο δικτύου! Σε ένα από αυτά, μάλιστα, κάθε ομάδα έχει ως σκοπό να μολύνει τους χώρους της αντίπαλης ομάδας με εργαστη-

ΡΟΜΠΟΤ



GYRO (codename: RAS1): Από τα πιο απλά bots, δεν αποτελεί μεγάλη απειλή. Είναι εφοδιασμένο με ένα απλό laser cannon, αν και αρχικά είχε αποφασιστεί να μην έχει όπλα.



GUNSLINGER: Καλό θα ήταν να το πετύχετε με την πρώτη, γιατί μετά θα είναι αργά... Διαθέτει εξαπλό πυροβόλο και πάντα ξέρει πότε είναι η σωστή στιγμή για να επιτεθεί.



NOMAD: Οι Nomads είναι οι επιζήσαντες της πρώτης αρειανής αποικίας.



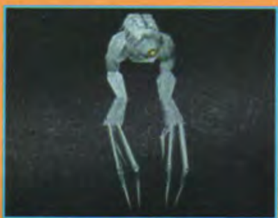
PEST (codename: PB-5): Το bot αυτό έχει κατασκευαστεί για να αποσυνθέτει σκουπίδια. Οταν όμως τελειώσουν τα σκουπίδια...



SICKLE (codename SK-1): Το συγκεκριμένο μοντέλο σχεδιάστηκε για την πάταξη εξεγέρσεων. Ομως επειδή ήταν πολύ απρόβλεπτο στις ενέργειές του, το μετέτρεψαν σε ρομπότ ασφαλείας.



HUMUNCULUS (codename: N-010): Κατασκευασμένο από τους Nomads ως αμυντικό όπλο, μολύνθηκε από έναν ιό και για αυτό εγκατέλειψαν την παραγωγή του. Οσα έμειναν όμως σκορπούν τον πανικό.



OLD SCRATCH (codename: OS-114): Ρομπότ που σκοπό του έχει να καθαρίζει τα ορυχεία από τις πέτρες των εκσκαφών.



SPARKY (codename: ARC-12): Το bot για όλες τις δουλειές! Φτιαγμένο για να εκτελεί πάσης φύσεως εργασίες, αλλά με κάποια προβλήματα στο σύστημα καθοδήγησης.



THRESHER (SH-1100): Παλιό μοντέλο, σχεδιασμένο για ανασκαφές και μόνο αλλά αρκετά αξιόπιστο.



ORBOT (codename O-2): Ρομπότ επιτήρησης εργασιών, με πολύ καλό οπλικό σύστημα και άριστη ικανότητα ελιγμών.



STINGER (codename: RAS-3): Αποτελεί τις ειδικές δυνάμεις της τοπικής "αστυνομίας".



TAILBOT (codename: RR-47): Ενα σχεδόν αποτυχημένο bot, που πολλές φορές γίνεται αρκετά επικίνδυνο.


Ενα από τα σκάφη που μπορείτε να επιλέξετε.


Οποιος μπορεί ας γλιτώσει από τα πυρά σας.

ριακούς ιούς. Για τους Internet gamers η Outrage έχει φροντίσει ώστε το Descent 3 να είναι όσο το δυνατόν ταχύτερο ακόμα και με απλή σύνδεση modem και, σε συνδυασμό με την υποστήριξη από πολλούς servers (Gamespy, Kali, Parallax Online, heat.net κ.ά.), οι υπεύθυνοι εγγυώνται ότι η επιτυχία του παιχνιδιού είναι σίγουρη.

ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΟΥ DESCENT 3


Napalm cannon: **Για όσους αρέσκονται στα παιχνίδια με τη φωτιά, ένα όπλο που θα τους συναρπάσει.**


Frag missile: **Ασχετα με το πού είστε κρυμμένοι, πίσω από μία γωνία ή σε έναν σκοτεινό διάδρομο, το Frag θα σας ανιχνεύσει και θα σας συντρίψει.**


Guided missile: **Είναι στα χέρια σας η καθοδήγηση αυτού του φονικού πυραύλου. Στείλτε τον πάνω από βουνοκορφές και μέσα σε στοές, για να εκπλαγούν οι εχθροί σας.**


Mass driver: **Φτιαγμένο για ελεύθερους σκοπευτές. Σημαδέψτε τον εχθρό από ασφαλή απόσταση, κάνοντας zoom πάνω του.**


Omega cannon: **Οποια ασπίδα προστασίας κι αν έχει ο αντίπαλός σας, το Omega Cannon θα τη διαπεράσει και ταυτόχρονα θα ενισχύσει τη δική σας!**

ΓΡΑΦΙΚΑ

Εκτός από τη χρήση καμπύλων επιφανειών και τις τεχνικές του υγρού στοιχείου, το Descent 3 εκμεταλλεύεται όλες τις δυνατότητες των σύγχρονων καρτών γραφικών, το δε οπτικό αποτέλεσμα είναι ανάλογο. Οι σχεδιαστές των επιπέδων του παιχνιδιού έχουν κάνει ό,τι καλύτερο μπορούσαν, προκειμένου να προσφέρουν ίσως και το πληρέστερο οπτικά παιχνίδι που κυκλοφορεί σήμερα. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι, ενώ ο αριθμός των πολυγώνων που χρησιμοποιούνται είναι



λογικός (για να μπορεί να έχει αξιοπρεπές FPS ακόμα και σε μηχανήματα μέτριας ισχύος), τα γραφικά είναι υπέροχα. Σε όλες τις δυνατές αναλύσεις τα textures είναι πειστικά, χωρίς να χάνουν τη λεπτομέρειά τους. Εκεί όμως όπου ο παίκτης πράγματι εντυπωσιάζεται είναι στη χρήση του φωτισμού, ιδιαίτερα κατά την ανταλλαγή πυροβολισμών. Ενα άλλο σημείο που έχει προσεχθεί πολύ είναι το animation των ρομπότ. Η κίνησή τους είναι η πιο αληθοφανής από ό,τι σε όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους. Ειδικά η ανατίναξη ενός εχθρικού ρομπότ είναι μια οπτική εμπειρία που θα σας μείνει αξέχαστη. Το μοναδικό μειονέκτημα που υφίσταται είναι η έλλειψη της δυνατότητας απενεργοποίησης ορισμένων ειδικών οπτικών εφέ, τα οποία φορτώνουν υπερβολικά την κάρτα γραφικών, με άμεσο αντίκτυπο στο frame rate. Ακόμα και οι κάτοχοι κάρτας με επιταχυ-



ντή TNT2 θα πρέπει να κατεβάσουν την ανάλυση στο 800x600, προκειμένου να μην αντιμετωπίζουν προβλήματα χαμηλού fps στα απαιτητικά σημεία. Το παιχνίδι υποστηρίζει Direct3D και OpenGL, αλλά τις καλύτερες επιδόσεις, σε ταχύτητα τουλάχιστον, τις επιτυγχάνει με τη χρήση Glide.

ΗΧΟΣ - ΜΟΥΣΙΚΗ

Αν τα γραφικά του Descent 3 μας κατέπληξαν, τα ηχητικά εφέ του μας εντυπωσίασαν! Ρεαλιστικότατοι ήχοι, ανάλογοι κάθε περίστασης και χωρίς το παραμικρό ψεγάδι. Κάθε όπλο διαθέτει το δικό του, μοναδικό ήχο, ο οποίος είναι ανάλογος της ισχύος του. Οι εκρήξεις είναι κι αυτές εξαιρετικά αληθοφανείς, ενώ μπορείτε να αντιληφθείτε το ρομπότ που καραδοκεί προ-

τού ακόμη το δείτε και μόνο από τον ήχο του! Υποστηρίζονται όλα τα γνωστά formats 3D ήχου: Direct3D, Aureal3D και Creative EAX. Η εξομοίωση 3D είναι πολύ προσεγμένη και ανά πάσα στιγμή μπορείτε να καταλάβετε σε ποιο σημείο στο χώρο βρίσκεται ο εχθρός. Εκεί όπου τα δεδομένα αποδεικνύονται λίγο πιο πολύπλοκα είναι όταν γίνεται μάχη με περισσότερα από δύο bots, οπότε οι ήχοι μπλέκονται, κάνοντας τον εντοπισμό τους δυσκολότερο.

Στον τομέα της μουσικής μην περιμένετε τίποτε ιδιαίτερο. Οπως στα περισσότερα σύγχρονα 3D shooters, περιέχονται μερικά techno κομμάτια, απλά στη σύνθεση, που δεν είναι αξιομνημόνευτα.

INTERFACE

Κάθε παιχνίδι της κατηγορίας των 3D shooters έχει τις ιδιαίτερες απαιτήσεις του όσον αφορά στον τρόπο χειρισμού. Για να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητες του Quake πρέπει να χρησιμοποιήσετε το ποντίκι, ενώ για να καταφέρετε να κουμαντάρετε το Mech Warrior χρειάζεστε απαραίτητα τελευταίου τύπου joystick. Στο Descent 3 δεν ισχύει κάτι τέτοιο, και αυτό οφείλεται στην καλή δουλειά της Outrage στον τρόπο χειρισμού του σκάφους. Ο,τι είδους χειριστήριο κι αν διαλέξετε, είναι παραμετροποιήσιμο μέχρι τελευταίας λεπτομέρειας.



Οι εξωτερικοί χώροι είναι εντυπωσιακοί.

Τα διάφορα menus είναι πολύ εύκολα προσβάσιμα, ακόμα και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Υπάρχουν αμέτρητες ρυθμίσεις που μπορούν να γίνουν ώστε το παιχνίδι να ταιριάξει με το PC που διαθέτετε, το χειριστήριό σας κ.λπ. Επίσης υπάρχει ένας χάρτης 3D, που πληροφορεί με κατανοητό τρόπο για τη θέση σας σε κάθε level.

GAMEPLAY

Ερχόμαστε τώρα στον τομέα όπου το Descent 3 δείχνει την ανωτερότητά του σε σχέση με τον ανταγωνισμό. Μπορούμε να



Πανοραμική άποψη της μάχης.

φέρουμε στη μνήμη μας πολλά παιχνίδια που, ενώ έχουν καταπληκτικά γραφικά και καλογραμμένα σενάρια, υστερούν στον τομέα του gameplay και γίνονται εντελώς βαρετά από τα πρώτα κιόλας λεπτά. Το gameplay του Descent 3, όμως, αποτελεί το δυνατό σημείο του, γιατί, ενώ ανήκει στην κατηγορία των 3D shoot'em up, απαιτεί ιδιαίτερη στρατηγική προκειμένου να αντιμετωπιστούν τα εχθρικά bots. Πρέπει λοιπόν να είστε προσεκτικοί στα όπλα που θα χρησιμοποιήσετε καθώς και στους ελιγμούς που θα κάνετε. Κάθε bot έχει τις ιδιαιτερότητές του, τις οποίες πρέπει να μάθετε προτού καταφέρετε να νικάτε με ευκολία. Ενα άλλο σημείο που αυξάνει τα στοιχεία στρατηγικής είναι η δυνατότητα χρήσης αντίμετρων για την παραπλάνηση των εχθρικών πυρών.

Η τεχνητή νοημοσύνη των ρομπότ κυμαίνεται σε επίπεδα ιδιοφυΐας! Κάθε είδος διαθέτει τις ιδιαίτερες ρυθμίσεις του και κανένα δεν είναι εύκολο να νικηθεί. Ετσι, τα ρομπότ μπορούν να κυνηγούν με ευκολία μέσα στους δαιδαλώδεις διαδρόμους, να κρύβονται πίσω από τοίχους και πόρτες αποφεύγοντας τα πυρά σας, και γενικά να κάνουν τα πάντα προκειμένου να δυσκολέψουν το έργο σας.

Με όλα όσα έχουν αναφερθεί, το Descent 3 δείχνει ότι είναι ένα πολύ δύσκολο παιχνίδι. Εν μέρει κάτι τέτοιο είναι αλήθεια. Ομως η Outrage έχει φροντίσει και για αυτό, παρέχοντας 5 βαθμούς δυσκολίας. Στο Training mode το παιχνίδι είναι όσο δύσκολο πρέπει για τον παίκτη που μόλις ξεκίνησε τις προσπάθειές του. Τα powerup είναι πιο πλούσια, η τεχνητή νοημοσύνη των bots κυμαίνεται σε λογικά πλαίσια, ενώ η αντοχή τους στα πυρά μας είναι πιο περιορισμένη. Προχωρώντας στα επίπεδα δυσκολίας μπορείτε να φτάσετε μέχρι το Insane, όπου θα χρειαστούν οπωσδήποτε cheat codes για να παίξετε περισσότερα από 2-3 λεπτά.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Descent 3 αυτή τη στιγμή είναι το πιο ολοκληρωμένο 3D shoot'em up που κυκλοφορεί στην αγορά, και για αυτό δεν χωρεί καμία αμφιβολία: Καταπληκτικά γραφικά, εθιστικό gameplay, εξελιγμένη



Ανάμεσα στα εχθρικά bots.

τεχνητή νοημοσύνη και πολλές επιλογές multiplayer μέσα σε δύο CDs - τι άλλο θέλετε; Υστερα από λίγες ώρες εξοικείωσης με το χειρισμό του σκάφους, θα απολαύσετε έναν από τους καλύτερους τίτλους που έχετε παίξει. Αγοράστε το οπωσδήποτε...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	97

97



Συνιστάται ανεπιφύλακτα σε όλους τους φίλους των action games.

OFFICIAL FORMULA 1 RACING



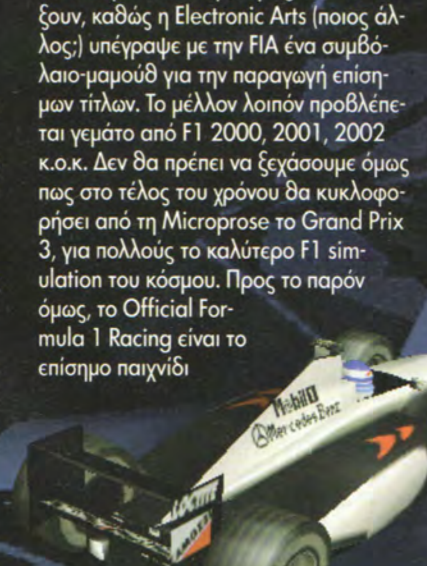
Μεσημεράκι Κυριακής μες στο κατακαλόκαιρο, και ενώ οι περισσότεροι αναζητούν μια όαση δροσιάς σε κοντινές παραλίες, υπάρχουν κάποιοι που προτιμούν να κάθονται μέσα σε ασφυκτικά κόκπιτ, φορώντας φόρμες, γάντια και κράνη, ιδρώνοντας από λεπτό σε λεπτό και με τα μάτια καρφωμένα ανέκφραστα μπροστά, να ατενίζουν τον καυτό ορίζοντα. Μπροστά τους απλώνεται η διψασμένη για λιωμένο λάστιχο άσφαλτος, ενώ πίσω τους ένα δεκακύλινδρο τέρας προετοιμάζει τις πολεμικές κραυγές του για τη μάχη που έρχεται. Από πάνω τους μηχανικοί, φωτομοντέλα, ηθοποιοί, και πιο πέρα στις κερκίδες ατέλειωτο πολύχρωμο πλήθος πάλλεται στους ρυθμούς του αγώνα. Ξαφνικά όμως κάτι αλλάζει! Τα φώτα κοκκινίζουν το ένα μετά το άλλο, οι μηχανές ουρλιάζουν στις 15.000 στροφές, οι παλμοί της καρδιάς έχουν ξεπεράσει τους 160 και η ανάσα όλων έχει κοπεί. Τα φώτα σβήνουν και... μόλις δόθηκε η εκκίνηση για ακόμη έναν γύρο του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος της Formula 1!

του Βαγγέλη Παλάντζα
vagos48@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90, 16MB RAM, SVGA 1MB, 4x CD-ROM, Windows 95/98

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ
ΜΕΣΟ
ΑΝΩΤΕΡΟ
ΑΝΩΤΑΤΟ

Η δημοφιλέστερη έκφραση του μηχανοκίνητου αθλητισμού ανά τον κόσμο δεν θα μπορούσε φυσικά να αφήσει αδιάφορη τη βιομηχανία παιχνιδιών. Μέχρι σήμερα έχουν κυκλοφορήσει πολλοί τίτλοι με θέμα το πρωτάθλημα της F1. Η συντριπτική πλειονότητά τους είναι φυσικά racing simulations. Στο PC το δύσκολο έργο του πρωτοπόρου ανέλαβε το αξέχαστο Microprose Grand Prix, που έθεσε τα standards για τη μετέπειτα εξέλιξη. Λίγα χρόνια μετά κυκλοφόρησε η δεύτερη έκδοσή του, που εκτός από τον απόλυτο ρεαλισμό πρόσθεσε απίστευτα για την εποχή γραφικά. Αργότερα οι τρισδιάστατοι επιταχυντές γραφικών έφεραν στο προσκήνιο τίτλους της Psygnosis και της Ubisoft, που έφτασαν το γραφικό αποτέλεσμα στα επίπεδα του τέλειου. Καθ' όλη τη διάρκεια της εκμετάλλευσης του πρωταθλήματος της F1 από τις εταιρίες παιχνιδιών, η FIA, που είναι η διοργανώτρια αρχή, δεν εκχώρησε τα αποκλειστικά δικαιώματα για τη χρησιμοποίηση του ονόματος των οδηγών και των αυτοκινήτων του Πρωταθλήματος. Όταν όμως τα πράγματα έγιναν ανεξέλεγκτα, αποφάσισε, όπως και οι υπόλοιπες αθλητικές ομοσπονδίες, να εκχωρήσει τα δικαιώματα σε έναν κατασκευαστή, ζητώντας φυσικά το ανάλογο αντίτιμο. Έτσι, η Eidos Interactive ανέλαβε να εκδώσει το Official Formula 1 Racing, το οποίο κατασκεύασε για λογαριασμό της η Lankhor, μία σχετικά άγνωστη εταιρία. Τα δεδομένα σύντομα όμως θα αλλάξουν, καθώς η Electronic Arts (ποιος άλλος;) υπέγραψε με την FIA ένα συμβόλαιο-μαμούθ για την παραγωγή επίσημων τίτλων. Το μέλλον λοιπόν προβλέπεται γεμάτο από F1 2000, 2001, 2002 κ.ο.κ. Δεν θα πρέπει να ξεχάσουμε όμως πως στο τέλος του χρόνου θα κυκλοφορήσει από τη Microprose το Grand Prix 3, για πολλούς το καλύτερο F1 simulation του κόσμου. Προς το παρόν όμως, το Official Formula 1 Racing είναι το επίσημο παιχνίδι της Formula 1 με τα δεδομένα της αγωνιστικής χρονιάς του 1998.



Όταν είχε κυκλοφορήσει το demo του παιχνιδιού στο Internet, είχε κάνει ιδιαίτερη εντύπωση το πολύ μικρό για τα σημερινά δεδομένα μέγεθος των 7,5MB. Η τελική έκδοση χαρακτηρίζεται από την ίδια οικονομία χώρου, καθώς η πλήρης εγκατάσταση δεν ξεπερνά τα 51MB. Πράγματι εντυπωσιακό νούμερο. Ανοίγοντας τη συσκευασία του παιχνιδιού, πέρα από το CD περιλαμβάνεται ένα περιεκτικό εγχειρίδιο χρήσης, που εκτός από στοιχεία του παιχνιδιού περιέχει σημαντικές πληροφορίες για το πρωτάθλημα της F1, στοιχεία για κάθε πίστα καθώς και τεχνικές οδηγίες. Ξεκινώντας το παιχνίδι και μετά τη σύντομη και απρόσκοπτη εγκατάσταση, επιλέγετε το είδος της τρισδιάστατης επιτάχυνσης που θέλετε: D3D, 3dfx ή software. Εμείς δοκιμάσαμε το παιχνίδι σε έναν Celeron 300A o/c στα 464MHz, 64MB RAM και 3dfx Banshee κάρτα γραφικών, με πολύ καλά αποτελέσματα στο Glide αλλά όχι το ίδιο καλά σε D3D. Δεν ξέρουμε όμως

αν αυτό οφείλεται στην Banshee ή γενικά η απόδοση σε D3D είναι χαμηλότερη. Εκείνο που πράγματι μας ξένισε είναι η αδυναμία ρύθμισης της ανάλυσης που επιθυμούμε, καθώς το παιχνίδι από μόνο του καθορίζει σε ποια ανάλυση θα τρέξει, ανάλογα με την 3D κάρτα που θα βρει. Αν όμως τρέξουμε το παιχνίδι σε



Μέσα από το κόκπιτ της Williams.

software, τότε εξαρτώνται από εμάς η ανάλυση και το μέγεθος της οθόνης που θα επιλέξουμε.

ΤΙ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΤΟ MENU;

Οι βασικές επιλογές περιλαμβάνουν: Quick Race, Single Race, Championship, Practice, Multiplayer και Scenario. Η διαφορά της Quick Race από τη Single Race είναι ότι στη δεύτερη έχετε τη δυνατότητα να περάσετε από τα στάδια των δοκιμαστικών για την κατάταξη στην εκκίνηση. Με το Scenario μπορείτε να ανακαλέσετε τον αγώνα που έχετε αποθηκεύσει σε Replay. Η δυνατότητα εγγραφής που σας δίνει το παιχνίδι είναι μέχρι 30 πραγματικά λεπτά αγώνα. Στην επιλογή του πρωταθλήματος μπορείτε να παίξετε το επίσημο πρωτάθλημα ή να δημιουργήσετε το δι-



Οδηγώντας στη βροχή.

κό σας. Οι υπόλοιπες επιλογές αφορούν στην πίστα, τον αριθμό των στροφών και, βέβαια, την ομάδα και τον οδηγό που επιθυμείτε. Στην επιλογή της ομάδας έχετε τη δυνατότητα να δείτε πολλές πληροφορίες για τα αυτοκίνητα και τους κινητήρες, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι τα νούμερα που βλέπετε μπροστά σας είναι απόλυτα ακριβή. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι, για λόγους επαγγελματικής κατασκοπίας, οι ομάδες δεν ανακοινώνουν ποτέ όλες τις προδιαγραφές των αυτοκινήτων τους. Οι επιμέρους παράμετροι του παιχνιδιού αφορούν στο επίπεδο δυσκολίας, το επίπεδο του ανταγωνισμού, τον αριθμό των αυτοκινήτων και φυσικά τον καιρό. Επίσης εδώ επιλέγετε αν θα παίξετε το παιχνίδι σε Arcade ή Simulation, επιλογή που επηρεάζει καθοριστικά τη συμπεριφορά του αυτοκινήτου κατά τη διάρκεια του αγώνα. Ακόμη, σας δίνετε η δυνατότητα να ρυθμίσετε την κατανάλωση καυσίμων και ελαστικών σε σχέση με τον αριθμό των γύρων που αγωνίζεστε.

Ξεκινώντας έναν αγώνα, θα πρέπει να καθορίσετε τι είδους βοηθήματα οδήγησης θα χρειαστείτε, έτσι ώστε να γίνει η ζωή σας πιο εύκολη. Εδώ το παιχνίδι έχει αντιγράψει τη συνταγή των Microprose GP1 και GP2... και πολύ καλά έκανε. Τα έξι διαφορετικά βοηθήματα είναι φτιαγμένα έτσι ώστε να μπορούν να βοηθήσουν κάθε παίκτη να βελτιώνεται σιγά σιγά. Ετσι, μπορεί κάποιος να ξεκινήσει χρησιμοποιώντας όλα τα βοηθήματα και, καθώς βελτιώνεται, να τα απενεργοποιεί ένα ένα, ώσπου στο τέλος να μη χρειάζεται κανένα. Προσοχή όμως: Μερικά βοηθήματα, αν και συντελούν τα μέγιστα στο να σας κρατήσουν στο δρόμο, σας στερούν σημαντικά από επιδόσεις. Ενα τέτοιο παράδειγμα είναι το αυτόματο φρενάρισμα. Από την άλλη πάλι, αν δεν επιλέξετε βοήθεια στις στροφές, σίγουρα θα ιδρώσετε πάρα πολύ για να μπορέσετε να χειριστείτε το μονοθέσιό σας.

Προτού ξεκινήσετε έναν αγώνα, έχετε τη δυνατότητα να πάτε στο γκαράζ, όπου μπορείτε να ασχοληθείτε με τις ρυθμίσεις του αυτοκινήτου σας. Αν δεν περάσετε από το γκαράζ, τότε θα τρέξετε με τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις για κάθε πίστα. Οι αλλαγές που μπορείτε να κάνετε αποθηκεύονται στο προφίλ του παίκτη και αφορούν σχεδόν στα πάντα πάνω στο αυτοκίνητό σας. Λάστιχα, αναρτήσεις, φτερά, καύσιμα, φρένα και κιβώτιο ταχυτήτων ρυθμίζονται ανάλογα με την πίστα και τις καιρικές συνθήκες.



Ανάσες πριν από την εκκίνηση.

Το εγχειρίδιο του παιχνιδιού έχει κάποιες συμβουλές όσον αφορά στο σωστό "setup" ανάλογα με κάθε πίστα. Επίσης, για τη διευκόλυνση των ρυθμίσεων το παιχνίδι δίνει μία εικόνα της πίστας με πληροφορίες για τις στροφές και τις επιταχύνσεις. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε τη στρατηγική των pit stops. Μεταμορφωθείτε λοιπόν σε έναν Ross Brown (τεχνικός διευθυντής της Ferrari και "μάγος" της στρατηγικής) και οδηγήστε την ομάδα σας στη νίκη!

ΔΙΠΛΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ!

Μόλις λοιπόν τελειώσετε από όλα τα ανωτέρω, επιτέλους είστε έτοιμοι για την εκκίνηση. Με την πρώτη ματιά διαπιστώνετε ότι το OF1 δεν έχει να προσθέσει σημαντικά στοιχεία στον τομέα των γραφικών. Για να κρίνουμε καλύτερα όμως τα γραφικά, θα πρέπει να τα χωρίσουμε σε δύο μέρη: τα αυτοκίνητα και τις πίστες.

Τα αυτοκίνητα προέρχονται από τις ομάδες της F1, φυσικά μαζί με τους οδηγούς, όπως καταγράφηκαν στο πρωτάθλημα του 1998. Αυτό που παρατηρούμε σχεδόν αμέσως είναι ότι από τα "σώματα" των αυτοκινήτων λείπουν όλες οι χορηγοί καπνοβιομηχανίες! Πιθανότατα υπάρχει κάποιος κανονισμός που απαγορεύει την παρουσία διαφημίσεων τσιγάρων σε ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αυτό όμως δεν είχε ιδιαίτερο αντίκτυπο στα γραφικά, γιατί οι σχεδιαστές σκέφθηκαν έναν πολύ έξυπνο τρόπο για να γεμίσουν τα κενά, βάζοντας είτε τα λογότυπα των αυτοκινήτων είτε φανταστικές διαφημίσεις που μοιάζουν με τα λογότυπα των καπνοβιομηχανιών. Τρανά παραδείγματα αποτελούν η σχεδίαση των Williams



ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΤΗΣ FORMULA 1



McLaren Mercedes



Ferrari



Jordan Honda



Williams Mechacrome



Benetton Playlife



Prost Peugeot



Sauber Petronas



Arrows



Stewart Ford



Tyrrell Ford

και Jordan. Ομως η πραγματικά έξυπνη αυτή ιδέα δυστυχώς δεν έχει εφαρμοστεί σε όλα τα αυτοκίνητα. Οι McLaren αλλά κυρίως οι Ferrari θα μπορούσε να έχουν σχεδιαστεί ανάλογα.

Εκείνο που πράγματι εντυπωσιάζει είναι η μεγάλη ακρίβεια στη σχεδίαση του σκελετού των μονοθέσιων. Κάθε αυτοκίνητο, πέρα από τις διαφορές στα textures, έχει διαφορετική σχεδίαση από τα υπόλοιπα, ακριβώς όπως τα πραγματικά αυτοκίνητα της F1. Οι αεροτομές, τα ψυγεία, το ρύγχος... όλα είναι σχεδιασμένα για κάθε ομάδα ξεχωριστά. Η προσοχή στις λεπτομέρειες επεκτείνεται στα κράνη των οδηγών, που είναι ακριβέστατη αντιγραφή των πραγματικών, ενώ και τα λάστιχα είναι χαραγμένα κατά μήκος, υπακούοντας έτσι στο πνεύμα αλλά και το γράμμα των νέων κανονισμών της FIA. Οι ζάντες των ελαστικών είναι εξίσου καλά σχεδιασμένες και διαφέρουν ανάλογα με τον τύπο του αυτοκινήτου.

Αν λοιπόν τα αυτοκίνητα παρουσιάζονται όμορφα σχεδιασμένα, τι είναι αυτό που κατεβάζει το επίπεδο των γραφικών; Μα το "έτερο ήμισυ": οι πίστες! Δεν είναι υπερβολή να αναφέρουμε ότι θυμηθήκαμε παλαιότερες εποχές βλέποντας τα γραφικά με τα οποία οι κατασκευαστές κόσμησαν τις πίστες του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος. Βλέποντας και συγκρίνοντας τα γραφικά σε software και hardware επιτάχυνση, οι διαφορές που διαπιστώσαμε εκτός από την ταχύτητα ήταν σχετικά μικρές. Ο αριθμός των πολυγώνων που χρησιμοποιούνται είναι σαφώς περιορισμένος, ενώ και το φιλτράρισμα από την τρισδιάστατη κάρτα περιορίζεται στα απολύτως απαραίτητα. Οι λόφοι, τα δέντρα, οι κερκίδες, ακόμα και οι διαφημιστικές πινακίδες μοιάζουν χοντροκομμένες και δεν δίνουν την αίσθηση των τριών διαστάσεων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα συνιστά η πίστα του Monaco, όπου τα κτίρια μοιάζουν χάρτινα, όπως τα σκηνικά γνωστών τηλεοπτικών σειρών της ελληνικής τηλεόρασης! Και τα δέντρα όμως δεν ξεφεύγουν από τη μετριότητα, καθώς σε μερικές πίστες δεν μπορεί κάποιος να ξεχωρίσει τα φύλλα από τα κλαδιά και τον κορμό. Το μόνο που βλέπει είναι πράσινοι όγκοι σε ορθογώνια σχήματα!

Εξίσου απλά είναι τα διάφορα οπτικά εφέ. Τα φανάρια της εκκίνησης καθώς



Λίγες στιγμές μετά την εκκίνηση.

και το πίσω φανάρι του αυτοκινήτου σας δίνουν την εντύπωση ότι είναι βαμμένα με κόκκινο χρώμα, ενώ οι καπνοί από τα λάστιχά σας είναι απλά στατικά bitmaps! Αισθητή είναι επίσης η απουσία των κριτών, καθώς δεν βλέπουμε πουθενά κανέναν, ακόμα και μετά τον τερματισμό. Μεγάλη έλλειψη, ιδίως αν αναλογιστούμε ότι το Grand Prix I είχε συμπεριλάβει αυτό το στοιχείο πριν από 6-7 χρόνια!

Ο φωτισμός, από την άλλη, είναι ένα σημείο που έχει τύχει ιδιαίτερης προσοχής. Η αντανάκλαση του φωτός στις μεταλλικές επιφάνειες είναι, αν και σίγουρα όχι πρωτόγνωρη, αρκετά εντυπωσιακή. Οταν περνάτε κάτω από γέφυρες ή τούνελ, οι σκιές είναι ιδιαίτερα πειστικές, ενώ πολύ καλή εντύπωση κάνει ο φωτισμός κάτω από πυκνά σύννεφα. Σε αυτή την περίπτωση όλα τα χρώματα του παιχνιδιού αλλάζουν, αποκτώντας μουντούς τόνους ως αποτέλεσμα της αντανάκλασης του γκρίζου ουρανού. Οι σκιές των αυτοκινήτων στο δρόμο επηρεάζονται από τη γωνία πρόσπτωσης του φωτός, δίνοντας πράγματι εντυπωσιακή αίσθηση στις στροφές. Επίσης αρκετά εντυπωσιακή είναι η προβολή της βλάστησης στο οδόστρωμα, ιδίως όταν βρίσκεστε σε μεγάλες ευθείες, όπου τα χιλιόμετρα είναι πολλά.

Συνοψίζοντας, θα γράφαμε πως τα γραφικά του OF1 έχουν διπλή "προσωπικότητα". Αν και τα θετικά στοιχεία είναι αρκετά, δεν φτάνουν για να ανεβάσουν τη γραφική εικόνα σε υψηλά επίπεδα. Ο μικρός αριθμός πολυγώνων, η ελλιπής παλέτα και η σχετικά φτωχή υποστήριξη της τρισδιάστατης επιτάχυνσης επιδρούν καθοριστικά στο τελικό αποτέλεσμα.

Στον τομέα του ήχου η απόδοση του OF1 είναι το λιγότερο ικανοποιητική. Υπάρχουν audio μουσικά κομμάτια που ντύνουν την περιήγησή σας στις επιλογές του παιχνιδιού, ενώ, όταν βγαίνετε στην πίστα, ο ήχος που δεσπόζει είναι το μού-

γκρισμα του κινητήρα σας. Τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ περιορίζονται σε στριγκλίσματα ελαστικών και φυσικά στους ήχους που παράγονται όταν έρχεστε σε επαφή τρίτου τύπου με τις μπαριέρες! Τα surround εφέ είναι ικανοποιητικά, αλλά σίγουρα όχι τα καλύτερα που έχουμε ακούσει! Γενικά ο ήχος κυμαίνεται σε αξιοπρεπή επίπεδα, δίνοντας πράγματι καλή αίσθηση μέσα στην πίστα, ενώ τα μουσικά κομμάτια, αν και όχι ενοχλητικά, μάλλον θα σας αφήσουν αδιάφορους.

ΕΙΝΑΙ ΕΘΙΣΜΟΣ;

Βέβαια τα γραφικά και ο ήχος δεν αποτελούν ποτέ τα πιο σημαντικά κριτήρια αξιολόγησης ενός τίτλου. Το gameplay παίζει πάντα το σημαντικότερο ρόλο. Εδώ ευτυχώς το OF1 τα καταφέρνει καλύτερα. Οι κάμερες από τις οποίες έχετε τη δυνατότητα να συμμετέχετε ή



Ισως το πιο όμορφο από όλα τα αμάξια!

να παρακολουθήσετε τη δράση είναι ίσως οι περισσότερες που έχουμε δει σε αντίστοιχο παιχνίδι. Εχετε μεγάλη ελευθερία στην κίνηση της κάμερας καθώς και την επιλογή της οπτικής γωνίας που επιθυμείτε. Επίσης σας δίνεται η επιλογή να ενεργοποιήσετε παράθυρα που σας δείχνουν τα σημεία δράσης του αγώνα την ίδια στιγμή που εσείς αγωνίζεστε. Ετσι μπορείτε να δείτε προσπεράσματα ή ατυχήματα που γίνονται μπροστά ή πίσω σας και που φυσικά επηρεάζουν την κατάταξη. Μπορείτε επίσης να ενεργοποιήσετε τον καθρέπτη στο κέντρο της οθόνης και να ρυθμίσετε τη λεπτομέρειά του σε δύο διαφορετικά επίπεδα. Ολα αυτά βέβαια προτού πατήσετε το γκάζι, γιατί μετά δεν υπάρχει χρόνος για αλλαγή της κάμερας.

Σε Arcade mode τα μονοθέσια κινούνται αλλά και στρίβουν με απίστευτες ταχύτητες, δίνοντας φρενήρη ρυθμό στο παιχνίδι. Οι προσπεράσεις γίνονται σχετικά εύκολα, ενώ ο χειρισμός του αυτοκινήτου σας θα σας προβληματίσει μόνο αν υπερβείτε κατά πολύ τα όρια. Γενικά στο arcade είναι φυσικό να μην περιμένετε ρεαλιστική συμπεριφορά, καθώς το βάρος έχει πέσει στη δράση και λιγότερο στην εξομοίωση. Στο simulation τα δεδομένα είναι σαφώς πιο δύσκολα αλλά πολύ πιο γοητευτικά. Τα προσπεράσματα γίνονται συνήθως στα φρένα, όπως άλλωστε και στους πραγματικούς αγώνες, ενώ για να προσπεράσετε στην ευθεία, θα πρέπει να εκμεταλλευτείτε στο έπακρο τη ζώνη κενού αέρος. Μην πλησιάσετε όμως πάρα πολύ κοντά, γιατί υπάρχει ο κίνδυνος να ακουμπήσουν τα ελαστικά σας και να γίνετε "αστροναύτες". Εδώ πρέπει να εκμεταλλευέσθε όλο το πλάτος της πίστας, κρατώντας αυστηρά τις γραμμές σας και αφήνοντας τα λάστιχα όσο το δυνατόν περισσότερο πάνω στα πεζοδρόμια των στροφών. Προσοχή όμως στα απότομα φρεναρίσματα, γιατί τα φρένα υπερθερμαίνονται, ενώ όταν βγαίνετε από αργές καμπές, καλό θα είναι να βγάζετε τα "άλογα" σιγά σιγά από το "στάβλο", γιατί η υπερστροφή καιροφυλακτεί! Οπως θα καταλάβατε, τα όρια είναι πολύ περιορισμένα και, αν τα υπερβείτε, οι μπαριέρες σάς περιμένουν με ανοιχτές αγκάλες. Είναι βέβαια εξαιρετικά δύσκολο να διορθώσετε όταν κάνετε το λάθος, αλλά αν το ανάποδο τιμόνι σε ένα μονοθέσιο της F1 δεν είναι πρόκληση, τότε τι είναι;

Αν όμως παρά τις προσπάθειές σας δεν καταφέρετε να αποφύγετε το λάθος, τότε αποζημιώνεστε με μία εντυπωσιακή έξοδο, που κυμαίνεται από μία ακίνδυνη "βοσκή" στο χορτάρι μέχρι μία χαμηλή πτήση στον πλησιέστερο τσιμεντένιο τοίχο! Στη δεύτερη περίπτωση, βέβαια, το αυτοκίνητό σας δεν θα μοιάζει ποτέ όπως πριν. Μην ξεχνάτε ότι με ένα φτερό λιγότερο ή μια σμπαραλιασμένη ανάρτηση ίσως να τα καταφέρετε να φτάσετε στα πιτ! Οταν όμως σας λείπει ο τροχός; Πάντως πρέπει να τονίσουμε πως, όσο κι αν προσπαθήσαμε, δεν καταφέραμε να φέρουμε τούμπα το πανάκριβο αυτοκίνητό μας ούτε να το κόψουμε σε μικρότερα κομμάτια (σνιφ!)... Δευτερεύον, θα μου πείτε... Εχετε δίκιο... υπάρχει και το Carmageddon!

ΜΗΠΩΣ ΧΑΛΑΣΕ Η ΚΑΡΤΑ ΜΟΥ;

Φτάσαμε αισίως στο σημείο που, κατά τα καθιερωμένα, πρέπει να αξιολογήσουμε συνολικά το OF1. Ασφαλώς θα ήταν άδικο να κρίνουμε ένα παιχνίδι εξ ολοκλήρου από τα γραφικά. Εξίσου άδικο όμως είναι να τα αγνοήσουμε. Γιατί όταν πολλοί από εμάς έχουμε ξοδέψει ένα σωρό χρήματα για να κάνουμε το PC μας πιο γρήγορο, ας μη γελιόμαστε, δεν το κάνουμε για να τρέχουμε πιο γρήγορα το Word! Βέβαια στο θέμα της ταχύτητας δεν υπάρχει το παραμικρό παράπονο, στοιχείο που μας αποζημιώνει σε κάποιο βαθμό. Στον τομέα του gameplay το OF1 δεν πλησιάζει τον αυστηρό ρεαλισμό του Grand Prix Legends αλλά κυμαίνεται σε αξιοπρεπή επίπεδα έχοντας σωστό μέτρο μεταξύ εξομοίωσης και δράσης. Επίσης, το γεγονός ότι αυτή τη στιγμή είναι το μοναδικό επίσημο παιχνίδι της FIA είναι από μόνο του πολύ σημαντικό. Αλλωστε η μεγάλη ακρίβεια στην κατασκευή των μονοθέσιων σίγουρα έχει να κάνει με την FIA και την υποστήριξη των ομάδων του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος της F1. Το πιο σημαντικό από όλα, όμως, είναι ότι το παιχνίδι αποδεικνύεται εξαιρετικά εθιστικό. Ισως, αν δεν βρισκόμαστε στη μέση ενός από τα πιο συναρπαστικά πρωταθλήματα της F1 τα τελευταία χρόνια, τα πράγματα να ήταν διαφορετικά. Λίγα πράγματα όμως είναι πιο απολαυστικά από το να κάνετε μία προθέρμανση με το OF1 λίγα λεπτά προτού δοθεί η πραγματική εκκίνηση, μερικά χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά από την οθόνη του υπολογιστή σας. Πάντως όσοι επιμένετε στα γραφικά μπορείτε να κάνετε λίγο υπομονή. Τώρα ανέλαβε η "μαμά" E.A. την υπόθεση! Και για όσους τρέξετε το OF1 αμέσως μετά το NFS IV, μην ανησυχείτε.... η κάρτα γραφικών σας δεν χάλασε...

PC





Πλήθος χορηγών επάνω στην Prost.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	71
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	85

81



Με λίγη προσοχή ακόμα, ίσως έκανε την έκπληξη.

SHADOW MAN

Καθώς κολυμπώ στους απέραντους ποταμούς του Deadside, ακούω το πιο φρικιαστικό ουρλιαχτό. Καθώς οι σκέψεις μου γεμίζουν με εικόνες τρόμου και φρίκης ελπίζω ότι δεν θα ξανακούσω ποτέ κάτι τόσο τρομακτικό. Γυρνάω και βλέπω το πνεύμα μίας νεκρής γυναίκας να με πλησιάζει. Θέλει να μπει μέσα μου. Θέλει τη ζωή μου. Θέλει την ψυχή μου. Πονάω. Με όση δύναμη μου έχει απομείνει σηκώνω το Baton μου, την τελευταία ελπίδα μου. Πυροβολώ ξανά και ξανά. Πέφτω κάτω, και καθώς βλέπω το πνεύμα της γυναίκας να χάνεται μέσα στις φλόγες, καταλαβαίνω πως έκανα λάθος... Τώρα ακούω το πιο φρικιαστικό ουρλιαχτό. Στο Deadside δεν μπορείς να έχεις ελπίδες...

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACCLAIM
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P200MHz, 3D accelerator card συμβατή με Direct 3D, 32MB RAM, CD-ROM οκταπλής ταχύτητας, 350MB στο σκληρό δίσκο και κάρτα ήχου συμβατή με DirectX

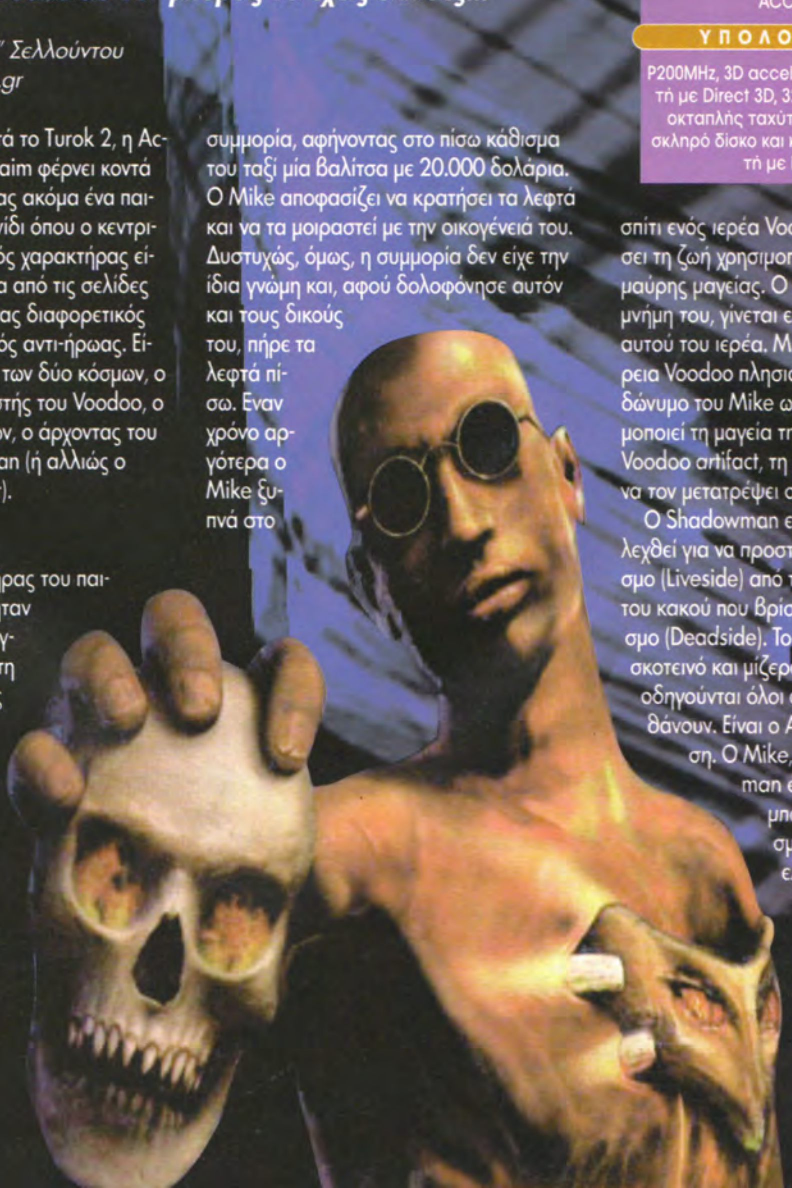
του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Μετά το Turok 2, η Acclaim φέρνει κοντά μας ακόμα ένα παιχνίδι όπου ο κεντρικός χαρακτήρας είναι παρμένος μέσα από τις σελίδες των κόμιξ. Είναι ένας διαφορετικός ήρωας. Ενας νεκρός αντι-ήρωας. Είναι ο περιπατητής των δύο κόσμων, ο αθάνατος πολεμιστής του Voodoo, ο κλέφτης των ψυχών, ο άρχοντας του Deadside, ο Shadowman (ή αλλιώς ο Laros - βλ. Tomb Raider).

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο κεντρικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, ο Mike LeRoi, ήταν ένας σπουδαστής της αγγλικής φιλολογίας από τη Νέα Ορλεάνη, ο οποίος δυστυχώς απέτυχε στις εξετάσεις του. Ετσι, στενοχωρημένος καθώς ήταν, παράτησε το πανεπιστήμιο και έγινε ταξιτζής, κρύβοντας από την οικογένειά του αυτή την αποτυχία του. Μία ημέρα λοιπόν του 1991, ένας από τους πελάτες του δολοφονείται από μία συμμορία, αφήνοντας στο πίσω κάθισμα του ταξί μία βαλίτσα με 20.000 δολάρια. Ο Mike αποφασίζει να κρατήσει τα λεφτά και να τα μοιραστεί με την οικογένειά του. Δυστυχώς, όμως, η συμμορία δεν είχε την ίδια γνώμη και, αφού δολοφόνησε αυτόν και τους δικούς του, πήρε τα λεφτά πίσω. Εναν χρόνο αργότερα ο Mike ξυπνά στο σπίτι ενός ιερέα Voodoo που του είχε σώσει τη ζωή χρησιμοποιώντας την τέχνη της μαύρης μαγείας. Ο Mike, έχοντας χάσει τη μνήμη του, γίνεται εκτελεστής στο πλευρό αυτού του ιερέα. Μια νύχτα, μία άλλη ιέρεια Voodoo πλησιάζει τον Zero (το ψευδώνυμο του Mike ως εκτελεστή) και χρησιμοποιεί τη μαγεία της αλλά και ένα αρχαίο Voodoo artifact, τη μάσκα των σκιών, για να τον μετατρέψει σε Shadowman.



Ο Shadowman είναι το ον που έχει επιλεχθεί για να προστατεύει τον επάνω κόσμο (Liveside) από τις νεκρές δυνάμεις του κακού που βρίσκονται στον κάτω κόσμο (Deadside). Το Deadside είναι ένα σκοτεινό και μίζερο μέρος στο οποίο οδηγούνται όλοι ανεξαιρέτως, όταν πεθάνουν. Είναι ο Αδης ή αλλιώς η Κόλαση. Ο Mike, λοιπόν, ως Shadowman έχει την ικανότητα να μπορεί να μπει στον κόσμο του Deadside και να ελέγχει τις δυνάμεις του κακού που απειλούν εμάς, τους κοινούς θνητούς, ενώ παράλληλα μπορεί να ζει και την "απλή" καθημερινή ζωή του στον

SHADOWCHEAT!

Για να ενεργοποιήσετε ένα μενού μέσα στο παιχνίδι που θα σας βοηθήσει αρκετά, δίνοντάς σας αρκετές επιπλέον επιλογές, πηγαίνετε στο directory όπου έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι και στη συνέχεια μπείτε στο path: DATA\SCRIPTS\MENU\ENGLISH. Εδώ κάνετε rename το αρχείο RELEASE.MSC σε RELEASE.MEN και στη συνέχεια το αρχείο DEBUG.MSC σε RELEASE.MSC. Την επόμενη φορά που θα ξεκινήσετε το παιχνίδι έχετε πρόσβαση στο menu που αναφέρω.

κόσμο του Liveside. Με τη βοήθεια της Nettie και των μαγικών και προφητικών δυνάμεών της, αλλά και του Jaunty, του συνδετικού κρίκου της Nettie με το Deadside, ο Shadowman εδώ και αρκετό καιρό εκτελεί σωστά το καθήκον του χωρίς να έχει αντιμετωπίσει και πολλά προβλήματα...

Ομως μία νύχτα η Nettie τον καλεί κοντά



Παίρνοντας μία dark soul. Τα εφέ είναι καταπληκτικά.



Εξω από το Asylum. Το μέρος όπου ο Legion μαζεύει τους εκλεκτούς στρατηγούς του (ή αλλιώς bosses).

της ύστερα από ένα προφητικό όνειρο που είδε. Μία τρομερή απειλή πλησιάζει το Liveside. Οι ψυχές του κάτω κόσμου θα αναστηθούν και ηγούμενες από τον Legion (έχει φετίχ με τη φράση "for we are many") θα προσπαθήσουν να εισβάλουν στο Liveside φέρνοντας έτσι τον Armageddon (καμία σχέση με τον κομήτη) και το τέλος του κόσμου. Αυτό ο Legion θα το καταφέρει αφ' ενός συλλέγοντας dark souls από το Deadside και αφ' ετέρου με τη βοήθεια των υποτακτικών του. Ετσι, λοιπόν, ο Shadowman θα πρέπει να σώσει τον κόσμο (η πρωτοτυπία στο φόρτε της) συλλέγοντας τις dark souls πριν από τον Legion και σκοτώνοντας (για δεύτερη φορά) τους ήδη νεκρούς ακολούθους του. Θα τα καταφέρει; Αυτό θα το κρίνετε εσείς.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Shadowman είναι ένα καθαρό action/adventure παιχνίδι (στο στιλ του Tomb Raider - εξ ου και το Laros). Πιστεύω πως είναι από τα λίγα παιχνίδια που αντιπροσωπεύουν επάξια το συγκεκριμένο χαρακτηρισμό. Ετσι, από τη μια υπάρχει πολλή δράση πολεμώντας τους εχθρούς ή πηδώντας από πλατφόρμα σε πλατφόρμα ώστε να βρεθεί κάποιο νέο στοιχείο-αντικείμενο, ταυτόχρονα όμως ο παίκτης πρέπει να λύσει πολλούς adventure-οειδείς γρίφους ώστε να φτάσει στο πολυπόθητο τέλος του παιχνιδιού, το οποίο -σημειώστε- απέχει πάρα πολύ από το σημείο έναρξης του παιχνιδιού. Αυτό σημαίνει ότι, εκτός του ότι είναι αρκετά δύσκολο, το παιχνίδι είναι τεράστιο καθώς περιέχει πάνω από 24 περιοχές 3D περιβάλλοντος που θα πρέπει ο παίκτης να επισκεφθεί και να ξαναεπισκεφθεί για να καταφέρει να το τελειώσει. Τώρα, το πόσο καλό και πόσο κακό είναι αυτό για ένα παιχνίδι θα το κρίνετε εσείς...

Από πλευράς χαρακτήρων τώρα, υποδύεστε και τα δύο "πρόσωπα" του πρωταγωνιστή, τον Mike LeRoi και τον Shadowman. Καθένας από τους δύο χαρακτήρες έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και ειδικές ικανότητες. Ο Mike, λοιπόν, μπορεί να τρέξει, να πηδήξει, να σκύψει, να σκαρφαλώσει αν πιαστεί από μία πλατφόρμα, να κολυμπήσει (φυσικά έχει κάποιο όριο χρόνου στο πόσο μπορεί να μείνει κάτω από το νερό), να πιαστεί από σκοινιά ώστε να περάσει σε απέναντι περιοχές και να κάνει κωλοτούμπες. Η πιο περίεργη ικανότητά του είναι ότι μπορεί να αναγνωρίσει την πραγματική ταυτότητα κάποιου ατόμου όταν αυτός τον πυροβολεί. Ακόμα, μπορεί να χρησιμοποιήσει αρκετά από τα όπλα του σύγχρονου κόσμου, όπως το handgun (το βασικό όπλο του με άπειρες σφαίρες), η καραμπίνα αλλά και άλλα όπλα της κατηγορίας των αυτόματων και ημιαυτόματων.



Στην αρχή της πρώτης πίστας, ψάχνοντας για την εκκλησία.

Ο Shadowman, τώρα, μπορεί να κάνει όσα και ο Mike (με εξαίρεση την ικανότητα του Mike να βλέπει την πραγματική ταυτότητα κάποιου εχθρού, όταν τον πυροβολεί) και μάλιστα σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό. Ετσι, μπορεί να κολυμπάει χωρίς να φοβάται το χρόνο που περνά (άλλωστε είναι ήδη νεκρός και δεν αναπνέει), να πέφτει από πολύ μεγάλα ύψη και να μην παθαίνει γρατσουνιά και, τέλος, με τη χρήση του "Poigne" μπορεί να ανεβαίνει τοίχους (όπως ακριβώς και ο Spiderman). Ακόμα, μπορεί, αν πάει σε συγκεκριμένους ναούς της φωτιάς, να αποκτήσει τα λεγόμενα "Gad (όχι God, δεν είναι ανορθογραφία) Tattoos", τα οποία είναι τρία σε αριθμό (Toucher, Marcher και Nager) και του επιτρέπουν να ακουμπά φλεγόμενους τοίχους, να περπατά πάνω σε καμένα κάρβουνα (στην κυριολεξία) και να κολυμπά σε ποταμούς λάβας, χωρίς να παθαίνει τίποτα. Τα όπλα του, τώρα, είναι πολύ πιο περίπλοκα από αυτά του Mike. Αποτελούνται από το Shadowgun, το Asson, το Baton, το Flambau, το Marteau και το Calabash. Τα παραπάνω όπλα είναι μεν αναλώσιμα (εκτός του πρώτου), αλλά δεν χρησιμοποιούν σφαίρες. Για να τα χρησιμοποιήσετε, χρειάζεστε Voodoo Energy την οποία αποκτάτε συλλέγοντας dark souls και αναπληρώνετε μέσω κάποιων ειδικών power ups που μοιάζουν με νεκροκεφαλές.



SHADOW MAN



Οι sisters of despair όχι μόνο βγάζουν θανατηφόρες κραυγές, αλλά πετάνε κιόλας.

Ακόμα ο Shadowman μπορεί να αποκτήσει και την Enseigne, μία περίεργη ασπίδα (για περισσότερες πληροφορίες πάνω στα όπλα και την ασπίδα του Shadowman ανατρέξτε στο σχετικό box). Τέλος, σημειώστε ότι και οι δύο χαρακτήρες είναι το ίδιο καλοί και με τα δύο χέρια τους, οπότε μπορούν να κρατούν από ένα όπλο-αντικείμενο σε κάθε χέρι και να τα χρησιμοποιούν ταυτόχρονα.

Οπως προανέφερα, το παιχνίδι εξελίσσεται στους κόσμους Liveside και Deadside. Στον πρώτο ελέγχετε τον Mike και στο δεύτερο τον Shadowman. Πώς όμως μπορείτε να μεταφερθείτε από τον ένα κόσμο στον άλλο; Από την πρώτη πίστα του παιχνιδιού η Nettie σας εφοδιάζει με ένα ειδικό αρκουδάκι (άκου τι σκαρφίστηκαν), το οποίο ανήκε στο μικρό αδελφό σας, θύμα των δολοφόνων σας και της οικογένειάς σας, και είναι το αντικείμενο που σας επιτρέπει να τηλεμεταφέρεστε από τον έναν κόσμο στον άλλο. Κάθε νέα περιοχή στην οποία φτάνετε καταγράφεται στο αρκουδάκι σας και μπορείτε να την επισκεφθείτε όποτε θέλετε μέσω αυτού. Βέβαια, εκτός αυτού, μπορείτε, πεθαίνοντας στο Liveside, να περάσετε στο Deadside. Από την άλλη, αν πεθάνετε στο Deadside, ξαναγυρνάτε στην αρχή της περιοχής όπου παίζατε εκείνη τη στιγμή. Τι σημαίνει αυτό; Σημαίνει απλώς ότι "U can not die... accept it, live with it". Πεθαίνετε λοιπόν μόνο προσωρινά. Αυτό συμβαίνει όταν το life energy σας, το οποίο αποτελείται από 5 κουτάκια όταν ξεκινάτε το παιχνίδι αλλά μπορεί να φτάσει τα 10, τελειώσει. Πάντως, όπως και να έχει το πράγμα, θα έχετε όλο το χρόνο (game time), την ενέργεια και τις ευκαιρίες για να καταφέρετε να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας. Σας φτάνουν όμως μόνο αυτά;

Δεν σας φτάνουν. Πρέπει να αποκτήσετε τερατώδη υπομονή, τέλεια αντανακλαστικά και απέραντο ελεύθερο χρόνο για να απολαύσετε όλες τις κρυφές χάρες του παιχνιδιού. Και αυτό για τον απλούστατο λόγο ότι μερικές φορές τα πράγματα που έχετε να κάνετε είναι τόσο συγκεκριμένα που μπορεί να κολλήσετε σε ένα σημείο για πάρα πολλή ώρα. Αυτό θα ήταν λιγότερο δύσκολο, αν το παιχνίδι αποτελούνταν από πίστες και αποστολές. Δυστυχώς (ή για μερικούς ευτυχώς) αυτό δεν συμβαίνει καθώς ολόκληρο το παιχνίδι αποτελείται από μία, άντε δύο απέραντες πίστες (Liveside και Deadside), οι οποίες είναι γεμάτες με πύλες και περάσματα. Σε περίπτωση που δεν δείτε ένα από αυτά ή ξεχάσετε ότι το είδατε... ετοιμαστείτε για την περιπλάνηση της ζωής σας. Πάντως, μπορείτε να αποφύγετε πολύωρες και σίγουρα βαρετές αναζητήσεις αν ακολουθήσετε τη στρατηγική να μην προχωρείτε σε μία καινούρια περιοχή παρά μόνο αν έχετε ξεκοκαλίσει αυτήν στην οποία ήδη είστε. Μην ξεχνάτε να σημειώνετε πού είδατε κάποια κλειστή πόρτα, μια περιοχή μη προσπελάσιμη προς το παρόν και γενικά τα μέρη στα οποία πιστεύετε ότι θα πρέπει να γυρίσετε αργότερα, όταν θα έχετε βρει κάποιο καινούριο στοιχείο-αντικείμενο κ.λπ. Πάντως, σε περίπτωση που έχετε κολλήσει φοβερά, μην ξεχνάτε ότι η Nettie καθώς και ο Jaunty ίσως να έχουν κάποια πληροφορία για εσάς που μπορεί να σας φανεί χρήσιμη.

Προχωρώντας από περιοχή σε περιοχή, εκτός από το να σκοτώνετε τους εχθρούς σας, θα συλλέγετε dark souls. Οι dark souls είναι κλεισμένες σε δοχεία, τα οποία μοιάζουν να είναι φτιαγμένα από δέρμα (!). Πυροβολώντας τα, αυτά ανατινάζονται και σας επιτρέπουν να "κλέψετε" τις ψυχές που περιείχαν. Παίρνοντας τις ψυχές, ανεβαίνει η Voodoo ενέργεια/level σας. Αυτή χρησιμεύει σε δύο διαφορετικές περιπτώσεις: Πρώτον, στο να έχετε "πυρομαχικά" για τα ειδικά Voodoo όπλα σας και δεύτερον στο να ανοίγετε νέες περιοχές. Κάθε νέα περιοχή βρίσκεται πίσω από μία μεγάλη πύλη με μία περίεργη μηχανή μπροστά



Περνώντας σε μία απέναντι περιοχή με το σκοινί.



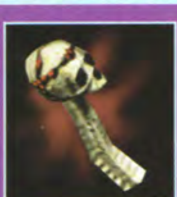
Πού τα πουλάνε αυτά τα γυαλιά, βρε Shadowάκο, να πάω να πάρω και εγώ;

της καθώς και διάφορα μυστικιστικά σύμβολα. Αυτά τα σύμβολα δείχνουν το level ενέργειας Voodoo που πρέπει να έχετε ώστε να μπείτε στην πύλη. Εφόσον λοιπόν το διαθέτετε, δεν έχετε παρά να ακουμπήσετε τα χέρια σας πάνω στην ειδική μηχα-

ΤΑ ΟΠΛΑ & ΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΤΟΥ SHADOWMAN



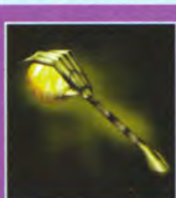
To Shadowgun. Το βασικό όπλο του Shadowman. Δεν χρειάζεται πυρομαχικά και μπορεί να προκαλέσει μεγάλη ζημιά στους αντιπάλους σας.



To Asson. Ρίχνει φλεγόμενες νεκροκεφαλές μεγάλου βεληνεκούς.



To Baton. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε είτε για να ρίχνετε φωτιές στους εχθρούς σας, είτε για να τους μαχαιρώνετε, είτε για να τηλεμεταφέρεστε.



To Flambeau. Χρησιμεύει ως φακός. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε και για να ανοίξετε νέες περιοχές που είναι κλεισμένες με πανιά.



To Marteau. Είναι μία μπακέτα η οποία σας επιτρέπει, αν τη χρησιμοποιήσετε στα σωστά drums, να εξοντώσετε πολλούς εχθρούς με ένα χτύπημα.



To Calabash. Αν το σπάσετε, δημιουργείτε μία τεράστια Voodoo έκρηξη.



To Enseigne. Δημιουργεί μία φλεγόμενη ασπίδα γύρω από τον Shadowman.

ΤΟ SHADOWMAN ΩΣ ΚΟΜΙΞ



νή. Επειτα από ένα καταπληκτικό εφέ κερδίζετε πρόσβαση σε μία νέα περιοχή. Αν πάλι δεν κατέχετε αρκετή ενέργεια, ετοιμαστείτε να ακούσετε το σφίξιμο του ήρωα αλλά και το λαχάνιασμα και την απογοήτευσή του, όταν αυτή δεν ανοίγει.

Τέλος, οι εχθροί σας ποικίλλουν σε ποσότητα αλλά και σε διαφορετικά είδη. Δυστυχώς, το manual (ούτε καν το site) του παιχνιδιού, αν και είναι πολύ ωραίο και περιέχει πάρα πολλές πληροφορίες, δεν περι-



Πυροβολώντας ένα ελικόπτερο στο Liveside.

λαμβάνει σχεδόν τίποτα για τους εχθρούς, τις ονομασίες τους αλλά και τις ιδιαιτερότητές τους. Ετσι, θα αναφερθώ πολύ περιληπτικά σε αυτούς. Θα συναντήσετε λοιπόν τις ψυχές νεκρών γυναικών, οι οποίες μπορεί να φαίνονται ακίνδυνες, αλλά πιστέψτε με δεν είναι, zombies τα οποία, όταν βρίσκονται μακριά σας, σας ρίχνουν "θανατηφόρο" σάλιο (καταλάβατε τι θέλω να πω τέλος πάντων) και όταν σας πλησιάζουν σας βαράνε αλύπητα με τα χέρια τους, παρόμοια zombies τα οποία πετάνε τρελούς ανθρώπους (;) που βγάζουν κραυγές γουρουνιών και σας ξεσκίζουν με τους γάντζους που έχουν (I know what you did last summer μου μυρίζει εδώ) και πολλούς ακόμα εχθρούς. Φυσικά υπάρχουν, όπως πάντα, τα bosses, τα οποία είναι αρκετά δυνατά και έχουν αρκετές special ικανότητες που όμως αργούν σχετικά να εμφανιστούν στο παιχνίδι.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν με μία λέξη ατμοσφαιρικά. Το παιχνίδι είναι γεμάτο με πολλούς 3D χώρους, σχεδιασμένους με τέτοιον τρόπο ώστε να εκφράζουν τις περιοχές που περιγράφουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Ετσι, στις περιοχές του Deadside κυριαρχεί το μαύρο χρώμα σε μορφή σκοταδιού και τονίζεται η μακαβριότητα που κρύβει ο συγκεκριμένος κόσμος μέσω πλάνων που δείχνουν κομμένα ανθρώπινα μέλη, τοίχους από ανθρώπινο δέρμα αλλά και ποτάμια από αίμα. Ο Αδης δεν θα μπορούσε να σχεδιαστεί καλύτερα. Από την άλλη, το Liveside είναι γεμάτο εικόνες πολύ διαφορετικές από αυτές του κάτω κόσμου, ώστε να τονιστούν οι διαφορές μεταξύ των δύο κόσμων. Εδώ επικρατεί το πορτοκαλί και το γαλάζιο, το χρώμα του ήλιου, του ουρανού και της ημέρας, της ζωής. Τονίζεται η φύση και η ομορφιά της. Μοιάζει να μην υπάρχει εδώ θέση για το θάνατο. Βλέπουμε λοιπόν πως τα γραφικά έχουν καταφέρει με έναν μοναδικό τρόπο να περιγράψουν το ίδιο το σενάριο του παιχνιδιού. Ωστόσο και τα sprites σε καθέναν από τους δύο κόσμους εκφράζουν με τη σειρά τους τις περιοχές στις οποίες ανήκουν, ενώ και οι κινήσεις τους είναι απόλυτα φυσικές και χωρίς δείγμα pixeliάσματος. Τέλος, τα videos του παιχνιδιού, εκτός του ότι είναι μεγάλα σε αριθμό, είναι και αυτά πολύ καλά σχεδιασμένα και δένουν τέλεια με το υπόλοιπο παιχνίδι.

Ο ήχος είναι το καλύτερο μέρος του Shadowman. Ολοι οι ήχοι του παιχνιδιού, από τις κραυγές των εχθρών σας μέχρι τα πλατσουρίσματά σας στους ποταμούς που συναντάτε, είναι τέλειοι. Ο αριθμός τους είναι πάρα πολύ μεγάλος και η ποιότητά τους εξαιρετική. Οι κραυγές κάθε τέρατος ποικίλλουν και είναι τόσο τρομακτικές και ανατριχιαστικές που δεν θα μπορείτε να κοιμηθείτε το βράδυ (που λέει ο λόγος). Ακόμα, οι διάλογοι μεταξύ των κεντρικών χαρακτήρων του παιχνιδιού είναι εξίσου ατμοσφαιρικοί και οι φωνές που έχουν επιλεχθεί για αυτούς τους αρμόζουν τέλεια. Η μπάσα φωνή του Shadowman, η ψευτοϊρλανδέζικη προφορά του Jaunty και η (αγαπημένη μου) αυθεντική τσιγγάνικη προφορά της Nettie θα σας ενθουσιάσουν. Τέλος, η μουσική του παιχνιδιού είναι και αυτή πολύ καλή και συμβάλλει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού αλλά και στο να αυξηθεί η πώρωσή σας απέναντι σε αυτό. Οσοι έχετε Internet σας συμβουλεύω να κατεβάσετε ένα από τα videos που μπορείτε να βρείτε στο



Ποιος Σβαρτσενέγκερ μου λες εσύ; Εγώ με αυτό βιδώνω καλύτερα!

site του παιχνιδιού ώστε να ακούσετε και εσείς την καταπληκτική μουσική του. Σε γενικές γραμμές, λοιπόν, το παιχνίδι τα πάει πολύ καλά στον τεχνικό τομέα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Shadowman είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι το οποίο βασίζεται πάρα πολύ στο σενάριο (άλλωστε -όπως προείπαπροέρχεται από κόμιξ) και στην αυθεντική Voodoo ατμόσφαιρα που βγάζει μέσω του ήχου και των γραφικών του. Το gameplay είναι εξίσου καλό προσφέροντας αρκετά νέα στοιχεία, αλλά μερικές φορές καταντά κουραστικό. Πάντως, συμβουλεύω όλους τους φίλους των action/adventures αλλά και των παιχνιδιών τρόμου να τρέξουν στα καταστήματα να το αγοράσουν. Οι νεότερης ηλικίας αναγνώστες ας προσέξουν λίγο παραπάνω, μια και το "κατάλληλο από 15" που αναγράφεται στη συσκευασία του παιχνιδιού είναι μάλλον λίγο. Και μην ξεχνάτε, να είστε καλοί μαθητές και να διαβάζετε γιατί... είδατε πού κατέληξε ο Laros, εεε ο Shadowman!!!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	97
GAMEPLAY	92
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	100

94



Η Lara βρήκε τον αντίπαλό της και ονομάζετε Laros... εεε Mike LeRoi.

DUNGEON KEEPER 2

Ολοι μας έχουμε ως έναν βαθμό ασχοληθεί με Role Playing Games. Ως γνωστό, σε αυτά τα παιχνίδια κάθε παίκτης υποδύεται κάποιο χαρακτήρα και όλοι μαζί πολεμούν ενάντια στο εκάστοτε κακό, με τελικό σκοπό την επικράτηση του νόμου και της τάξης. Ετσι, σκληροτράχηλοι νάνοι, βάρβαροι πολεμιστές, καχεκτικοί μάγοι και αθόρυβοι κλέφτες ενώνουν τις δυνάμεις τους και βιώνουν περιπέτειες σε δάση, πόλεις, ερήμους και μπουντρούμια... "Οικοδεσπότες" τους σε όλα αυτά τα μέρη είναι εκατοντάδες πλάσματα, η γκάμα των οποίων εκτείνεται από μικρά goblins με σχεδόν ακίνδυνα όπλα έως παντοδύναμους δράκους με πολύ δυνατά spells και αμέτρητα hit points. Συνήθως η ομάδα των ηρώων είναι οι τελικοί νικητές της αναμέτρησης... Ετσι ήταν τα πράγματα, τουλάχιστον μέχρι σήμερα! Φανταστείτε να είχατε εσείς τον έλεγχο των "κατοίκων" των dungeons, φανταστείτε να πολεμούσατε στην "αντίπερα όχθη", φανταστείτε... ή μάλλον αποκτήστε το Dungeon Keeper 2...

του Αντώνη Σκουλικάρη
bilbo1973@yahoo.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
BULLFROG
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz (MMX), 32MB RAM, SVGA 2MB card, 16-bit sound card, 8x CD-ROM, Windows 95/98, 300MB στο σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Η Bullfrog είναι ένα από τα πλέον αμφιλεγόμενα studios της Electronic Arts, της μεγαλύτερης εταιρίας παραγωγής/διανομής παιχνιδιών ανά την υφήλιο), καθώς έχει δώσει στην αγορά πλειάδα αξιόλογων τίτλων (Theme Park/Hospital, Syndicate και Populous), ωστόσο ταλαιπωρεί τους χρήστες με αδικαιολόγητες καθυστερήσεις στις ημερομηνίες κυκλοφορίας των παιχνιδιών της. Σε συνέντευξή του στο "PC Master" (τεύχος 96/Ιούλιος '98) ο Claus Due Pedersen, διευθυντικό στέλεχος της EA, είχε αναφερθεί στο θέμα αυτό κάνοντας "καυστικά" σχόλια για τη συμπεριφορά της Bullfrog. Η ευχή του ήταν να "προσαρμοστεί" η τελευταία στη γενικότερη πολιτική της εταιρίας, κάτι το οποίο όπως φαίνεται συνέβη. Το DK2 κυκλοφόρησε στα τέλη του καλοκαιριού και οι πληροφορίες που είχαν προηγηθεί της κυκλοφορίας του δεν ενέπνευσαν μεγάλο ενθουσιασμό και δεν προκάλεσαν αναστάτωση στο καταναλωτικό κοινό (εν αντιθέσει με το DK, το οποίο είχε ταράξει την αγορά περίπου ενάμιση χρόνο πριν από την κυκλοφορία του, γεγονός που είχε ως αποτέλεσμα την ταλαιπωρία των καταναλωτών και



Ενας μικρός στρατός έτοιμος για επίθεση.



Ενας Bile Demon και μία Salamander εν ώρα γυμναστικής!

φυσικά τη μερική αποτυχία του, αφού το αποτέλεσμα ήταν μέτριο δεδομένου ότι η τεχνική υποδομή του τίτλου είχε ξεπεραστεί από τις εξελίξεις). Εάν η κλειστοφοβία δεν συγκαταλέγεται στη λίστα των φοβιών σας και διαθέτετε αρ-

Η... ΠΕΙΝΑ ΤΩΝ ΦΥΛΑΚΙΣΜΕΝΩΝ!

Μία από τις περιπτώσεις κατά τις οποίες εξασκείτε τις σαδιστικές ορέξεις σας! Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να...



...πάρετε ένα κοτοπουλάκι από το Hatchery και να...



...το μεταφέρετε στη φυλακή.



Τώρα απολαύστε τους καυγάδες ανάμεσα στους λιμοκτονούντες φυλακισμένους εχθρούς σας!

κετή δόση σαδομαζοχιστικών ενστίκτων, τότε σκάψτε το τούνελ προς την επόμενη παράγραφο...

ΤΑ ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΑ, ΟΙ ΚΑΤΟΙΚΟΙ ΤΟΥΣ & Ο... ΦΥΛΑΚΑΣ!

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι πολύ απλοϊκό. Πρέπει να αποκτήσετε όλα τα Πετράδια των Πυλών (Portal Gems) από τους άρχοντες (Ιππότες, Βασιλιάδες, Μάγους ή αντίπαλους Keepers) των εκάστοτε περιοχών, ώστε να προχωρήσετε στην ολοκληρωτική κατάκτηση του Ηλιόφωτου Βασιλείου. Φυσικά, υπάρχει αρκετή ποικιλία στο σχεδιασμό κάθε πίστας, ενώ μερικές από αυτές συνδέονται άμεσα μεταξύ τους ώστε να μην είναι απαραίτητη η ανακατασκευή των δωματίων και η "επαναπρόσληψη" των πλασμάτων/υποτακτικών σας. Κάθε άρχοντας, δε, έχει τα δικά του μοναδικά χαρακτηριστικά, τις δικές του αδυναμίες και -φυσικά- τα δικά του χαρίσματα και ιδιαίτερες δυνάμεις.

Ξεκινάτε κάθε επίπεδο με την περιγραφή των εκάστοτε στόχων, η πλειονότητα των οποίων συνίστανται στην τελική εξόντωση των αρχόντων και των ηρώων του τόπου και την επικράτηση του κακού (δηλαδή τη δική σας!). Αρχικά σας δίνονται κάποια χρυσά νομίσματα, ένας αριθμός από Imps (μικροί δραστήριοι και -κυρίως- δωρεάν "καλικάντζαροι") καθώς και δωμάτια που περιέχουν την Καρδιά του Μπουντρουμιού σας (Dungeon Heart), που ισοδυναμεί με την ύπαρξή σας. Εάν η "καρδιά" σας σταματήσει να χτυπά, τότε το γνώριμο/μισητό Game Over θα εμφανιστεί στην οθόνη.

Με τα Imps να αποτελούν το δεξί σας χέρι, μπορείτε πλέον να αρχίσετε τη δημιουργία της υπόγειας αυτοκρατορίας σας. Διατάξτε τα να αρχίσουν το σκάψιμο και θα τα δείτε να στρώνονται με ζήλο στη δουλειά (όσα από αυτά τεμπελιάζουν θα "ξυπνήσουν" με μία-δύο σφαλιάρες από το χέρι/κέρσορά σας) ανοίγοντας διαδρόμους και κατασκευάζοντας δωμάτια εκεί όπου η μορφολογία του εδάφους το επιτρέπει (δεν μπορούν να σκάψουν σε σκληρό βράχο). Το επόμενο βήμα είναι η επιλογή/αγορά των δωματίων στον εκάστοτε χώρο. Κάθε δωμάτιο θα προσελκύσει ένα ή περισσότερα είδη πλασμάτων που ευχαρίστως θα δεχτούν να πολεμήσουν/εργαστούν για τους σκοτεινούς σκοπούς σας. Οπως είναι φυσικό, κάθε πλάσμα θα πρέπει να έχει κάπου "την κεφαλή κλίναι". Ετσι το Αντρο (Lair) καθίσταται μία από τις κατασκευές προτεραιότητας. Η δεύτερη απαραίτητη και κοινή για τους περισσότερους "καλεσμένους" σας ανάγκη είναι αυτή της διατροφής, που την καλύπτετε με το κτίσιμο του Εκκολαπτηρίου (Hatchery), ενός κοτετσιού δηλαδή, οι κάτοικοι του οποίου (τα κοτοπουλάκια...) προορίζονται για την ικανοποίηση των διατροφικών αναγκών των πλασμάτων σας.

Η Πύλη (Portal) είναι ένας χώρος που ανακαλύπτετε κατά τις εκσκαφές σας και χρησιμεύει -όπως υποδηλώνει και η ονομασία του- ως είσοδος για τους "εργαζομένους" σας στο Dungeon. Κάθε πλάσμα θα έρθει εάν καλύπτονται οι ανάγκες του, που στις περισσότερες των περιπτώσεων δεν περιορίζονται στο φαΐ, τον ύπνο και το χρήμα. Ετσι, τα Goblins και τις Πυγολαμπίδες θα προσελκύσει απλώς ένα μέρος για να κοιμηθούν (Lair), αλλά οι Warlocks θα χρειασθούν τη Βιβλιοθήκη για να μελετήσουν και να ανακαλύψουν καινούρια spells για τον αφέντη τους (εσάς!!!). Τα Trolls θα σας επισκεφτούν αν έχουν ένα εργαστήριο, όπου θα απασχοληθούν με χειρωνακτική εργασία (καθώς δεν διακρίνονται ιδιαίτε-

Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ... ΚΕΡΑΤΟΥΚΛΗ!!!



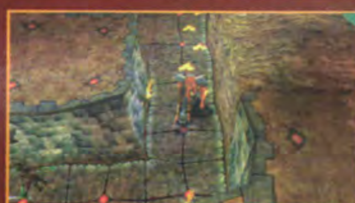
Οταν ολοκληρώσετε τους στόχους κάθε επιπέδου, θα εμφανιστεί ο... Horny.



Εδώ αναδύεται ως δεύτερος... Ποσειδώνας από τα άδυτα της λίμνης ενός μπουντρουμιού.



Θα τον δείτε να κινείται με αργά βήματα προς τον πεθαμένο άρχοντα της περιοχής...



...αφήνοντας πατημασιές από φωτιά στο...



...διάβα του!



Η έκφρασή του αγαλλιάζει (όσο αυτό είναι δυνατόν) στη θέα του νεοαποκτηθέντος Portal Gem και...



...η ικανοποίησή του κορυφώνεται καθώς το κρατά, ενώ στα πόδια του κείτεται το ψημένο κουφάρι ενός ακόμα ήρωα...

ΚΑΛΗ ΣΑΣ ΟΡΕΞΗ...



Εχοντας κάνει Possess μία Salamander μπορείτε να επισκεφτείτε το Hatchery.



Επιλέξτε τον υποψήφιο μεζέ και με μια νυχιά...



..."διαιρέστε" τον σε μικρά κομματάκια!



Τουλάχιστον έμεινε και κάτι για να τον θυμούνται οι φίλοι του!

ρα για τη νοημοσύνη τους) μαζί με τους Bile Demons. Οι τελευταίοι είναι τεράστιοι, αηδιαστικοί δαίμονες με κέρατα που στην άκρη τους έχουν σιδερένιες μπάλες με καρφιά. Διακρίνονται για την απέχθεια που προξενούν στους εχθρούς (εκτοξεύοντας βλήματα και νέφη αερίων) και για την ανικανοποίητη πείνα τους. Το μέγεθός τους (καθώς και εκείνο του στομαχιού τους) προϋποθέτει μεγάλα Hatchery και Lair. Το χτίσιμο φυλακίων (περιοχών περιφρούρησης) θα "τραβήξει" θηλυκά Dark Elves, που διακρίνονται για την ικανότητά τους στη μάχη από απόσταση, αφού είναι εξοπλισμένα με crossbows, μαχαίρια και το spell Guided Bold. Το Training Room θα αποτελέσει πόλο έλξης των Salamanders (κάτι σαν μίνι δεινοσαυράκια) που θα δείτε να περνάνε ώρες ατελείωτες προπονούμενα στα "όργανα" του γυμναστηρίου αυτού.

Οι Σκελετοί θα δημιουργηθούν από τα πτώματα των "κατοίκων" της φυλακής που θα φτιάξετε και οι Βρικόλακες θα ξαναζήσουν αντλώντας ενέργεια από εκείνους που θα θάψετε στο νεκροταφείο. Ο Ναός θα σας προσφέρει πολύτιμο mana για spells και τους Dark Angels ως συμμάχους και η Αρένα θα "φιλοξενήσει" τους αιμοδιψείς Black Knights. Τέλος, ο Θάλαμος Βασανιστηρίων θα είναι ο αγαπημένος χώρος της Mistress, που θα περάσει εκεί το χρόνο της βασανίζοντας και... βασανιζόμενη!

Στην παραπάνω ποικιλία αρκεί να προσθέσουμε το Casino, που ανεβάζει το ηθικό των υποτακτικών σας διώχνοντας την πλήξη τους (και προσελκύοντας τον Rogue), δεκάδες παγίδες (από αέρια έως κανόνια) και spells, έχοντας έτσι πάντα κάτι καινούριο προς ανακάλυψη σε καθεμία από τις πίστες του παιχνιδιού.

ΑΝΤΡΕΣ ΣΤΑ... ΑΡΜΑΤΑ!

Καλά, τα κτίσατε όλα αυτά και ήρθαν όλοι αυτοί οι συνεργάτες. Τι κάνουν; Πώς σας βοηθούν; Κάθε sprite έχει πάνω από το σώμα του έναν κύκλο με έναν αριθμό. Εάν ο κύκλος είναι γεμάτος, τότε το πλάσμα σας χαίρει άκρας υγείας, το δε νούμερο αντικατοπτρίζει το level του. Τα creatures σας κερδίζουν επίπεδα μαχόμενα, με εκπαίδευση στο training room ή αγωνιζόμενα στην αρένα. Φυσικά, η μάχη είναι εκείνη που τους δίνει την περισσότερη εμπειρία, αφού και ο κίνδυνος για την απώλεια της ζωής τους είναι μεγαλύτερος.

Σε αυτό το σημείο θα αναφερθούμε στο πολύ καλό AI του τίτλου, μια και οι μάχες γίνονται σχεδόν αυτόματα, και εάν οι μαχητές σας είχαν AI χαμηλού επιπέδου, το αποτέλεσμα θα ήταν καταστροφικό γι' αυτά (αλλά και για το νευρικό σας σύστημα!). Ευτυχώς, θα τα δείτε να πολεμούν ή να αμύνονται όταν χρειαστεί, ενώ η υποχώρηση θα γίνει τη σωστή στιγμή και θα τρέξουν στα Lairs για αναπλήρωση ενέργειας (εξαίρεση αποτελούν οι Σκελετοί, οι οποίοι δεν αισθάνονται κίνδυνο ή φόβο και μάχονται μέχρι θανάτου). Τα Imps, από την άλλη, θα μεταφέ-

Η MISTRESS ΕΝ ΔΡΑΣΕΙ...



Υστερα από μία συμπλοκή πολύ πιθανόν να πέσει αναίσθητος κάποιος εχθρός.



Τον νάνο του παραδείγματός μας, όταν συνέλθει στη φυλακή...



...βουτήξτε τον και...



...μεταφέρετέ τον στο θάλαμο των βασανιστηρίων.



Μετά την τοποθέτησή του στον τροχό, αναλαμβάνει δράση η Mistress που...



...τελικά (αφού του βγάλει δηλαδή την ψυχή κυριολεκτικά!) θα καταφέρει να του αποσπάσει πολύτιμες πληροφορίες.



Καλό θα είναι βέβαια, αφού τελειώσουν οι φιλοξενούμενοι του Torture Room, να μην αφήσετε τις Mistresses μόνες τους, γιατί θα αυτοβασανιστούν μέχρι θανάτου!!!

ΣΚΗΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΜΟΡΦΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ



ρουν τους πληγωμένους εχθρούς στη φυλακή, τους νεκρούς στο νεκροταφείο και θα απομακρυνθούν έγκαιρα όταν τα βρουν σκούρα.

Εκτός των μαχών με τους αντιπάλους, θα πρέπει να δοθεί προσοχή στις εμφύλιες διαμάχες δεδομένου ότι όλα τα πλάσματα δεν τρέφουν τα φιλικότερα αισθήματα για τους συγκατοίκους τους. Ετσι καλό θα είναι να κρατάτε σε απόσταση τους Warlocks από τους Vampires και οι δρόμοι των Bile Demons να μη συναντηθούν με εκείνους των Σκελετών.

Η μάχη ξεφεύγει από το μονότονο στιλ τού να "παραμένετε θεατής" με τη χρήση των διάφορων spells που έχετε στη διάθεσή σας (αρκεί να τα έχουν ανακαλύψει οι Warlocks σας). Κάψτε τους εχθρούς με το Inferno ή με το Thunderbolt, μεταμορφώστε τους σε κοτόπουλα, κάνετέ τους να επιτεθούν στους συνεργάτες τους και ταρακουνήστε τους με τα Ρίχτερ του Tremor. Ταυτόχρονα θεραπεύστε τους μάχιμους της δικής σας πλευράς με τη χρήση του heal ή μπείτε στο σώμα ενός δικού σας πλάσματος, εάν νομίζετε ότι θα τα καταφέρετε καλύτερα. Το τελευταίο (Possession) είναι ίσως από τα πλέον ενδιαφέροντα στοιχεία του παιχνιδιού, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να κινηθείτε στους λαβύρινθους που εσείς έχετε σχεδιάσει/κατασκευάσει χρησιμοποιώντας κάποιον από τους υποτακτικούς σας. Οσο θα "φιλοξενήστε" στο σώμα του, θα βλέπετε τα πάντα από τα μάτια του και θα έχετε όλες τις ικανότητές του. Ετσι, θα μπορέσετε να πετάξετε με τα φτερά της πυγολαμπίδας, να επιτεθείτε στους αντιπάλους με τα spells του Warlock ή με τα όπλα των Dark Elves, να τους υπνωτίσετε με τον Vampire, να τους μαστιγώσετε στο Θάλαμο Βασανιστηρίων με τη Mistress ή ακόμα να σκάψετε τούνελ ή να ψάξετε για χρυσό με κάποιο σβέλτο Imp.



Από κοντά είναι ακόμη πιο άσχημο από ό,τι νόμιζα...

ΜΟΝΟ ΑΥΤΑ;

Το gameplay του τίτλου εμπλουτίστηκε με κάποια περαιτέρω χαρακτηριστικά που ανεβάζουν την αντοχή του στο χρόνο. Εκτός των Single Player και παιχνιδιών εκστρατείας σάς παρέχεται η δυνατότητα να παίξετε το λεγόμενο My Pet Dungeon, όπου ασχολείστε με το μπουντρούμι σας χωρίς τους περιορισμούς χρόνου και το άγχος της επικείμενης επίθεσης από εχθρό, που συμβαίνει μόνο εάν εσείς το επιθυμείτε. Ετσι, φτιάχνετε το dungeon των ονείρων σας και το αναπτύσσετε όσο το δυνατόν αρτιότερα. Τέλος, η κλασική πλέον δυνατότητα του multiplayer παιχνιδιού σάς επιτρέπει τη head to head αναμέτρηση με Keepers από όλο τον κόσμο (μέσω Internet) ή μέσω modem και σειριακής σύνδεσης.

ΤΑ ΜΑΤΙΑ, ΤΑ ΑΥΤΙΑ ΚΑΙ ΤΑ... ΚΕΡΑΤΑ ΤΟΥ HORNY!

Τα γραφικά είναι υψηλής ανάλυσης και εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις δυνατότητες των καρτών που κυκλοφορούν στην αγορά. Ανάλογα με την κάρτα σας μπορείτε να διαλέξετε ανάλυση 400x300, 512x384, 640x480, 800x600, 1.024x768 και 1.280x1.024. Τα διαφορετικά επίπεδα του zoom αλλά και ο τρόπος περιστροφής της γωνίας/κάμερας λειτουργούν ομαλά και δεν κουράζουν το χρήστη. Ο ατμοσφαιρικός ήχος συνοδεύει την περιπλάνησή σας και τις κατασκευές σας καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού με hints, όπου αυτά χρειάζονται, και μουσικά θέματα που εναλλάσσονται ανάλογα με την πορεία της δράσης.

Τα πολύ καλά δείγματα της δουλειάς της Bullfrog διαφαίνονται από τη χιουμοριστική αλλά και σκληρή ταυτόχρονα εισαγωγή και συνοδεύουν το παιχνίδι με μικρά βιντεάκια μετά το πέρας κάθε πίστας του campaign. Ιδιαίτερη μνεία θα πρέπει να γίνει για τη γραφική και ηχητική επένδυση κατά τη διάρκεια της "διαμονής" σας μέσα στο σώμα κάποιου creature, αφού και τα δύο τεχνικά χαρακτηριστικά είναι μοναδικά για καθένα από τα πλάσματα των μπουντρουμιών σας.



Η παγίδα αυτή προξενεί φόβο, που μόνο ένας σκελετός δεν αισθάνεται.

ΔΗΛΑΔΗ ΟΡΜΑΜΕ;

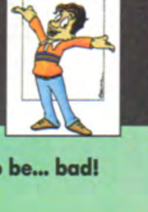
Τα συναισθήματα που ένιωσα παίζοντας το Dungeon Keeper 2 ήταν ανάμεικτα. Από τη μια έχουμε μια πρωτότυπη ιδέα που υλοποιείται με άριστα τεχνικά χαρακτηριστικά και από την άλλη δίνεται η αίσθηση ότι οι ουσιαστικές διαφορές του τίτλου σε σχέση με το Dungeon Keeper είναι ελάχιστες (έως μηδαμινές). Το gameplay έχει παραμείνει ίδιο και σίγουρα θα ήταν από τα πλέον αξιόλογα παιχνίδια της χρονιάς, εάν δεν υπήρχε προκάτοχος. Σίγουρα το συνιστούμε ανεπιφύλακτα σε όσους δεν ασχολήθηκαν με τη σειρά στο παρελθόν, αλλά υπάρχουν σοβαροί ενδοιασμοί για τους παλαιότερους φίλους του Dungeon Keeper. Ωστόσο σίγουρα αποτελεί μια διαφορετική νότα στα πολυπαιγμένα σενάρια/ιδέες που κατακλύζουν τα ράφια των καταστημάτων κάθε μήνα.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	79

81



It's too good to be... bad!

NEED FOR SPEED HIGH STAKES

Το τελευταίο κομμάτι στη συλλογή των Need for Speed είναι το έκτο -συμπεριλαμβάνοτας όλες τις special editions του αυθεντικού NFS και του NFS 2- με όνομα High Stakes. Με το ρυθμό που η Electronic Arts κυκλοφορεί τα Need for Speed, συχνά ξεχνάει να εισαγάγει νέα -και καλά- features, εκτός βεβαίως από νέες αγωνιστικές πίστες και αυτοκίνητα. Το High Stakes επιτέλους έχει -όπως έπρεπε από παλιά- σοβαρές προσθήκες σε αρκετούς τομείς, κάνοντάς μας να συνειδητοποιήσουμε ότι η κυκλοφορία του Need for Speed 3: Hot Pursuit ήταν μάλλον ανούσια. Αψογο όπως πάντα στον τεχνικό τομέα, το High Stakes συνεχίζει πιστά την παράδοση...

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
ELECTRONIC ARTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266 ή P 233 με 3D κάρτα, 32MB μνήμη, 50MB στο σκληρό, DirectX 6.1, Windows 95/98

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Δεν ξέρω γιατί, αλλά η σειρά των Need for Speed είναι η μόνη από όλα τα αγωνιστικά παιχνίδια του χώρου που με έχει κερδίσει. Ισως είναι η απλότητα που τη διακρίνει. Ισως, από την άλλη, τα υπέροχα γραφικά της. Πάντως, το Need for Speed έχει αυτό το κάτι που κάνει τον άνθρωπο που δεν ασχολείται με αγωνιστικά παιχνίδια αλλά με παιχνίδια στρατηγικής, δηλαδή εμένα, να ασχοληθεί αρκετές ώρες μαζί του. Αυτό το κάτι, όταν το βρω, να είστε σίγουροι ότι θα σας το φανερώσω... Στην εισαγωγή του κειμένου αυτού έκανα λόγο για σημαντικές προσθήκες, τις οποίες θα δούμε στη συνέχεια, σε αρκετούς τομείς του παιχνιδιού. Ονομαστικά αυτές είναι:

✔ 19 νέα αμάξια.
✔ Αληθοφανείς ζημιές στο αμάξι.
✔ Multiplayer αγώνες μέσω της EA Racing Online.
✔ Διαχείριση των οικονομικών σας για αγορές ή αναβαθμίσεις αμαξιών.
✔ Μέθοδος High Stakes, όπου στοιχηματίζετε το αμάξι σας για να κερδίσετε αυτό του αντιπάλου.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Γραφικά είπατε; Οπως πάντα, τέλεια! Ολες οι τοποθεσίες είναι δουλεμένες με την προσοχή που δόθηκε στο NFS III δίνοντας ένα εξαίρετο αποτέλεσμα. Νύχτα ή μέρα, οι φωτισμοί είναι άψογοι, ειδικά τη νύχτα, όταν τα φώτα της αστυνομίας φωτίζουν με μπλε και κόκκινο το δρόμο.

Με τα καινούρια αμάξια σίγουρα δεν θα έχετε παράπονο. Πρώτ' απ' όλα, ο οδηγός του αμαξιού είναι πλέον ορατός και τα χέρια του (πάντα κολλημένα στο τιμόνι) γυρίζουν όταν εκτελείτε στροφές. Σαν απλός οδηγός το μοντέλο σας είναι ένας άνδρας με άσπρο μπλουζάκι και γυαλιά ηλίου. Σαν αστυνομικός είναι ένας άνδρας με διαφορετική στολή και καπέλο, ανάλογα την πίστα και τη χώρα.

Μία από της σημαντικότερες νέες προσθήκες είναι το ότι πλέον το αμάξι σας μπορεί να υποστεί ζημιές. Είναι κάτι το οποίο οι υποστηρικτές της σειράς NFS ζητούσαν εδώ και καιρό, αλλά δεν γινόταν. Τώρα, το αμάξι δέχεται όλων των ειδών τις ζημιές: στη μηχανή, την ανάρτηση, το σκελετό και αλλού, ανάλογα με τη σφοδρότητα της σύγκρουσης. Οι ζημιές είναι ορατές όταν παίζετε με την εξωτερική κάμερα, αλλά αναλύονται επάνω δεξιά σε έναν πίνακα όπου βλέπετε πόση ζημιά έχετε υποστεί σε κάθε τομέα. Η περισσότερη ζημιά εντοπίζεται πάντα στο

σκελετό αμαξιού και είναι η μόνη ορατή με το μάτι. Τα τζάμια σπάνε, οι λαμαρίνες παραμορφώνονται και τα φώτα του αμαξιού παύουν να λειτουργούν αν η σύγκρουση είναι δυνατή μετωπική. Το τελευταίο είναι πολύ επικίνδυνο αν συμβεί τη νύχτα, διότι, όπως καταλαβαίνετε, μένετε "τυφλός" στο απέραντο (καλά, όχι και τόσο) σκοτάδι της. Ανάλογα με τις ζημιές επηρεάζεται και η απόδοση του οχήματος. Η μέγιστη ταχύτητα ελαττώνεται αν υπάρχει ζημιά στη μηχανή, το στρίψιμο γίνεται δυσκολότερο και, γενικά, έχετε μειονέκτημα απέναντι σε αμάξια που λειτουργούν πλήρως. Στο career play θα πρέπει να επιδιορθώνετε το αμάξι σας ανάμεσα στους αγώνες, για να αποδίδει το maximum των δυνατοτήτων του.

Μερικές μικρές αλλά καλές προσθήκες στα αμάξια είναι η τοποθέτηση ενός πλαϊνού καθρέφτη εκτός από αυτόν μέσα στο όχημα, ο οποίος δεν είναι πολύ χρήσιμος, ωστόσο το τοπίο αντικατοπτρίζεται μέσα από αυτόν. Τέλος, το όνομά σας, αναγράφεται στην πινακίδα του αυτοκινήτου σας! Τα φώτα ξεπροβάλλουν από το μπροστινό μέρος, αν το μοντέλο του αμαξιού το επιτρέπει.



"Air one to Central. I have spotted the speeder at the farm."

Τέλος, σε κάθε τοποθεσία μπορείτε να έχετε κακό καιρό, αν τον ενεργοποιήσετε από τις επιλογές. Είναι απόλαυση να οδηγείτε μέσα σε καταιγίδα με τους κεραυνούς στο βάθος να φωτίζουν την περιοχή. Βέβαια, το χιόνι είναι εξίσου εντυπωσιακό: Οι νιφάδες πέφτουν συνεχώς, δημιουργώντας ένα μαγευτικό τοπίο.

Οσο για τον ήχο, το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι ακολουθεί την επιτυχία των γραφικών. Απ' ό,τι καταλαβαίνω, όσοι έχουν SoundBlaster Live (και 4-5 ηχεία) θα επωφεληθούν πολύ, αφού το High Stakes υποστηρίζει πλήρως το EAX. Οι υπόλοιποι θα πρέπει να χαιρόμαστε τους ήχους από τις καταιγίδες, τα πουλάκια που κελαϊδάνε, την κόρνα όταν μπαίνουμε σε τούνελ...

GAMEPLAY

Στο High Stakes υπάρχουν τα κλασικά modes Single race, Hot pursuit, Tournament και Knockout. Το Single race το ξέρετε - καλό για εξάσκηση στις πίστες, αν και καλύτερα εξασκείσαι στο Hot pursuit, το οποίο θα αναλύσουμε ευθύς αμέσως.



"39 to county. Suspect is airborne at the bridge!" Από τις καλύτερες ατάκες!

Το Hot pursuit mode επιστρέφει στο High Stakes πλήρως ανανεωμένο. Εδώ έχουμε πρώτο -και ίσως καλύτερο- το Classic hot pursuit, όπου σαν οδηγός αγωνιστικού οχήματος πρέπει να τερματίσετε πρώτος και να ξεφύγετε από τα δόντια της αστυνομίας που καραδοκεί ή σαν αστυνομικός υπηρεσίας να πιάσετε όλους τους παραβάτες. Αν θυμάστε, στο NFS: III αρκούσε μία κλήση για να συλλάβετε τον αντίπαλο σαν αστυνομικός. Πλέον δεν είναι έτσι! Πρέπει να δώσετε έναν αριθμό κλήσεων ανάλογο των laps που πρέπει να γίνουν. Με άλλες λέξεις, αν το παιχνίδι έχει ορίσει να χρειάζονται δύο laps για να τερματίσουν οι οδηγοί, πρέπει να δώσετε τρεις κλήσεις στον καθένα τους! Βέβαια, δεν είναι έξι οδηγοί αλλά μονάχα δύο. Επειδή, όμως, και πάλι είναι δύσκολη η σύλληψή τους, υπάρχουν καινούριες δυνατότητες που έχετε στη διάθεσή σας. Εκτός από το γνωστό Spike strip, μπορείτε να κατευθύνετε την καταδίωξη από όποιο περιπολικό θέλετε! Αυτό που εννοώ είναι ότι δεν είστε το μόνο όργανο της τάξης που κυνηγάει τα αμάξια-παραβάτες. Με το που αναφέρετε την έναρξη της καταδίωξης (275 to central, in pursuit of a red Diablo, in the village... ή κάτι παρόμοιο), οι συνάδελφοί σας έχουν στο νου τους το αμάξι που αναφέρατε. Αν το δουν (I found him!), μπορείτε άνετα να αναλάβετε την οδήγηση του περιπολικού που το ανέφερε πατώντας ένα κουμπί! Το αμάξι που οδηγούσατε πριν αναλαμβάνει ο υπολογιστής μέχρι να το ξαναζητήσετε.

Πολύ καλό...

Ως αστυνομικός δύο είναι τα εμπόδια που μπορείτε να τοποθετήσετε στο δρόμο. Το πρώτο είναι το Spike strip που προανέφερα, δηλαδή τα γνωστά μας καρφιά που σκάνε τα λάστιχα των αυτοκινήτων, αν τα τελευταία περάσουν από πάνω τους. Το δεύτερο είναι το Road block, το οποίο αποτελείται από τρεις τσιμεντόπλακες που μπλοκάρουν το δρόμο! Ο αστυνομικός τοποθετεί και flares προειδοποιητικά για τα αθώα αμάξια που ενδέχεται να περάσουν ή για τους συναδέλφους του. Ενα είναι σίγουρο: Αν πέσετε πάνω σε τσιμεντόπλακα, είναι εγγυημένο ότι θα σταματήσετε... Το μόνο μειονέκτημα -από πλευράς διασκέδασης- είναι ότι το Road block δεν μπορεί να στηθεί από εσάς τους ίδιους. Το ζητάτε από τα κεντρικά, και αυτοί σας λένε αν υπάρχει διαθέσιμο περιπολικό για την εγκατάστασή του. Αν ναι, έπειτα από λίγα δευτερόλεπτα ακούτε πού έχει τοποθετηθεί.

Αν είστε οδηγός αγωνιστικού που παίρνει μέρος σε αγώνα, τα πράγματα είναι σαφώς πιο εύκολα, ακόμα και αν είστε οδηγός μέτριας κατηγορίας. Τα περιπολικά σίγουρα καραδοκούν, αλλά δεν χρειάζεται πολλή εξάσκηση για να τα αποφύγετε. Ως απλός πολίτης-οδηγός δεν έχετε καμία ωραία ιδιότητα ή δυνατότητα όπως οι αστυνομικοί, εκτός από τη δική σας -



Τα spirit falls. Μία μαγευτική τοποθεσία που μπορείτε να θαυμάσετε αν τα περιπολικά είναι αρκετά μακριά...



Το ελικόπτερο μπροστά μου... Ενα τούνελ γρήγορα!!!

και συνεχώς αυξανόμενη- πείρα στο οδήγημα. Εχετε, όμως, έναν καινούριο πονοκέφαλο. Εάν τα περιπολικά σάς χάνουν ή δυσκολεύονται να σας καταδιώκουν, ετοιμαστείτε να μάθετε πώς ακούγονται οι έλικες του ελικοπτέρου που θα είναι συνεχώς πάνω από το αμάξι σας! Το ελικόπτερο της αστυνομίας προδίδει τη συνεχή θέση σας στα περιπολικά και τα κεντρικά, αλλά επίσης δίνει αδιάλειπτα αναφορά των κινήσεών σας (π.χ., He's outrunning the patrol units). Ο μόνος τρόπος να σας χάσει το ελικόπτερο είναι να μπείτε σε κάποιο τούνελ ή σε πυκνή δασική περιοχή. Βέβαια, τίποτα από τα προαναφερθέντα δεν είναι ατελείωτα - έτσι όταν βγείτε, δεν αργεί να σας ξαναβρεί... Η αληθινή απόλαυση είναι τη νύχτα, όταν το ελικόπτερο κατευθύνει τον προβολέα του (spotlight) επάνω σας!!! Εκεί είναι που κάθε παίκτης τρελαίνεται και φωνάζει "Φύγε! Φύγε από πάνω μου!". Η δυνατότητα που θα ταίριαζε στους οδηγούς θα ήταν η κατοχή μιας καραμπίνας ή ρουκετοβόλου για την κατάρριψη του ...εναέριου "κράχτη"! Μετά, βέβαια, δεν θα παίρνατε μόνο κλήση για υπερβολική ταχύτητα...

Στο Hot pursuit mode έχουν προστεθεί δύο καινούρια ..εχμ sub-modes(!), τα οποία λέγονται Getaway και Timetrap. Το πρώτο είναι αρκετά διασκεδαστικό, καθώς τον οδηγό σας κυνηγάει η αστυνομία από τη στιγμή που αρχίζετε. Μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα πρέπει να αποφύγετε όλα τα περιπολικά για να διαφύγετε. Μπορείτε να αλλάζετε κατευθύνσεις προκειμένου να αποφύγετε τα μπλόκα και να κερδίσετε χρόνο. Αν σας πιάσουν μία φορά, συλλαμβάνεστε αμέσως! Ως αστυνομικός πρέπει να πιάσετε το φυγά μέσα σε αυτό το χρονικό διάστημα. Αν ο χρόνος τελειώσει, το πουλάκι πέταξε! Στο σημείο αυτό υπάρχει ένα κόλπο που πιάνει σχεδόν πάντα: Βρείτε ένα σημείο στο οποίο ο δρόμος είναι σχετικά στενός, στήστε το Spike strip στη μία λωρίδα και μπλοκάρετε την άλλη με το αμάξι σας. Ο κατάδικος θα περάσει από αυτό το σημείο αργά ή γρήγορα και θα πέσει ή πάνω στα καρφιά ή πάνω στο αμάξι σας. Οπως και να 'χει, η



Τις ζημιές σε στροφές θα τις πάθετε. Αν το γκάζι το έχετε τέρμα...

νίκη είναι δική σας!

Το δεύτερο sub-mode είναι πιο απλοϊκό. Πρέπει να ολοκληρώσετε ορισμένα laps μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Δύσκολο ίσως (ειδικά αν χτυπάτε τον προφυλακτήρα του αμαξιού σε κάθε τοίχο ή δέντρο), αλλά θα τα καταφέρετε. Νικώντας ως αστυνομικός και απλός οδηγός σε όλα τα modes του Hot pursuit, κερδίζετε bonus αμάξια...

Το τρίτο mode του παιχνιδιού είναι το Tournament. Εδώ πρέπει να αναδειχθείτε πρώτος σε μία σειρά από αγώνες σε διαφορετικές τοποθεσίες. Αγωνίζεστε μαζί με άλλους πέντε αντιπάλους και ο νικητής ...κερδίζει bonus αμάξια!

Τέλος, το Knockout είναι ίδιο με το NFS: III, και φέρνοντάς το εις πέρας ξεκλειδώνετε bonus πίστες...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	86

84



Σε σχέση με το NFS: III είναι πολύ ανώτερο. Η αντοχή του αυξάνεται κατακόρυφα χάρη στην EA racing on-line και το gameplay λόγω των καινούριων features. Keep up the good work!

CAREER PLAY

Ορίστε ακόμα ένα καλό στοιχείο. Στο High Stakes μπορείτε να αρχίσετε σαν ένας άνθρωπος που έχει $25.000 και θέλει να συμμετάσχει σε αρκετούς αγώνες για να αυξήσει τα λεφτά του. Αρχίζετε, λοιπόν, με 25.000 δολάρια και πρέπει να αγοράσετε αμάξι. Με 25.000 μπορείτε να πάρετε μία BMW (κατηγορίας Β) και να σας μείνουν και κάτι ψιλά. Μετά την αγορά ελέγχετε ποιοι αγώνες είναι ανοικτοί. Αφού δείτε τις τιμές (πόσο θέλει για εγγραφή και πόσο δίνουν στο νικητή), μπορείτε να γραφτείτε και να λάβετε μέρος. Ο αγώνας αποτελείται από πολλές πίστες, στις οποίες το αμάξι σας μπορεί να πάθει τα πάνδεινα. Υστερα από κάθε πίστα μπορείτε να επιδιορθώνετε το αμάξι σας (αν σας έχουν μείνει λεφτά) για να λειτουργεί πλήρως στο επόμενο αγώνισμα. Μαζεύοντας λεφτά μπορείτε να αναβαθμίσετε το αμάξι σας ή να κρατήσετε τα χρήματα μέχρι να μπορέσετε να αγοράσετε νέο και καλύτερο αμάξι. Ολοκληρώνοντας τους αγώνες, παίρνετε μετάλλια, χρήματα αλλά και αμάξια!!! Το τελευταίο γίνεται με τη μέθοδο High stakes, όπου πρέπει να στοιχηματίσετε το ίδιο σας το αμάξι(!) για να κερδίσετε αυτό του αντιπάλου(!!). Και οι δύο αγωνίζονται μέχρι ...θανάτου και ο νικητής όχι μόνο κρατάει το αμαξάκι του, αλλά παίρνει και αυτό του ηττημένου. Εχει πολύ ρίσκο, αλλά, αν νιώθεις σίγουρος, όλα γίνονται (...και load δεν υπάρχει!).

HIGH CHALLENGE & ROAD STAKES

Παραδόξως, το τελευταίο Need for Speed, το οποίο παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος ως High Stakes, κυκλοφόρησε και ως Road Challenge από την EA. Οι δύο εκδόσεις δεν διαφέρουν μεταξύ τους, οπότε προσέξτε (ναι, σε εσάς τους φανατικούς απευθύνομαι!) μην τυχόν και την πατήσετε αγοράζοντας και τις δύο...



Τέτοια τοπία δίνουν νόημα στη βαρετή οδήγηση.



It feels so good to be wanted by everybody!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι τρόποι που μπορεί να παιχτεί το High Stakes (και σημειωτέον κάθε αγωνιστικό παιχνίδι) είναι: α) με πληκτρολόγιο, β) με joystick 3, γ) με game pad και δ) με τιμόνι (με ταχύτητες).

Στην πρώτη περίπτωση, ο χειρισμός δεν είναι ο καλύτερος. Οπως και να 'χει, τα κουμπιά δυσκολεύουν το χειρισμό. Και δεν αναφέρομαι μόνο στα τέσσερα βελάκια, διότι ο παίκτης καλό είναι να έχει υπόψη και αλλά πλήκτρα-κουμπιά που πρέπει να είναι πρόχειρα όταν η ένταση έχει φτάσει στο κατακόρυφο. Οπότε με πληκτρολόγιο μάλλον η μαγεία "χάνεται". Δεύτερη περίπτωση: Με joystick ναι μεν τα βασικά κουμπιά που προανέφερα είναι πρόχειρα (ένα top gun είναι το καλύτερο), αλλά ο χειρισμός του αμαξιού (εμπρός, πίσω, αριστερά, δεξιά) είναι άκρως εκνευριστικός! Τουλάχιστον εγώ δεν μπορώ καθόλου με το joystick. Στην τρίτη περίπτωση με το game pad, έχουμε τα βασικά κουμπιά πιο εύκαιρα και ο χειρισμός του αμαξιού έχει την ευκολία του πληκτρολογίου. Είναι μία από τις καλύτερες λύσεις για όποιον θέλει να παίξει σοβαρά. Τέλος, το τιμόνι είναι φυσικά η τέλεια λύση. Το High Stakes υποστηρίζει πλήρως force feedback για να σας κάνει να θυμάστε ευκολότερα τα τρακαρίσματα που συνεχώς θα κάνετε. Είναι η τέλεια απόλαυση για το θαυμαστή των αγωνιστικών αυτοκινήτων! Ανακεφαλαιώνοντας, σημειώνω ότι ο χειρισμός είναι αρκετά μέτριος με πληκτρολόγιο, αλλά με το ανάλογο τιμόνι



Αδικία! Εγώ έχω αμάξι με χάλια κράτημα στα χιόνια και η αστυνομία έχει ολόκληρα 4x4!

(απαιτεί τα ανάλογα λεφτά...) το παιχνίδι ανεβαίνει στην εκτίμηση του παίκτη!

MULTIPLAYER RACING

Στην εισαγωγή έγινε λόγος για τη νέα υπηρεσία της Electronic Arts, ονόματι EA Racing Online. Απ' ό,τι καταλαβαίνετε, είναι ένα "Battle.net" για τους φίλους των αμαξιών. Δυστυχώς, η εν λόγω υπηρεσία δεν είναι έτοιμη ακόμα για να τεθεί σε πλήρη λειτουργία, αλλά μπορείτε να δηλώσετε συμμετοχή στο Beta Testing της. Μετά τη δήλωσή μου, πήρα τους κωδικούς και αναβάθμισα την έκδοση του παιχνιδιού για να διαπιστώσω ότι όντως πρόκειται για έναν χώρο όπου συγκεντρώνονται όλοι όσοι θέλουν την ηθική ικανοποίηση που αντλούν από τη νίκη ενάντια στο ανθρώπινο μυαλό. Στην περίοδο του beta testing συνάντησα ελάχιστα προβλήματα, οπότε, όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, πιθανότατα η υπηρεσία να λειτουργεί πλήρως! Ευχόμαστε καλή επιτυχία... Α, και μην ξεχνάτε να κατεβάζετε τα καινούρια αμάξια από τη σελίδα του Need for Speed (http://www.needforspeed.com) για να μη μένετε πίσω!



Δεν ξέρω γιατί με κυνηγάνε τα περιπολικά. Εγώ το τρένο συναγωνιζόμουν!

Οι επιλογές για modem αλλά και serial παιχνίδια είναι παρούσες. Επίσης, μπορείτε να συνδεθείτε μέσω Internet με την IP του host, όμως το παιχνίδι είναι πολύ αργό έτσι. Προτεινόμενη είναι η σύνδεση με modem ή serial/LAN.

ΟΙ ΑΣΤΕΙΕΣ ΑΤΕΛΕΙΕΣ ΤΟΥ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟΥ

Λίγο να ψάξετε θα βρείτε σημεία που θα σας παραξενέψουν. Για παράδειγμα, τα ελικόπτερα στην κανονική ζωή δεν μπορούν να πετάξουν σε κακοκαιρία. Και όμως αν έχετε την επιλογή Weather on, το ελικόπτερο έρχεται βρέξει χιονίσει!

Αν παρακολουθήσετε με προσοχή το ελικόπτερο, όταν ακολουθεί ένα αμάξι το οποίο μπαίνει σε τούνελ, θα το δείτε και αυτό να εξαφανίζεται από πάνω του. Ναι μεν χάνει το αμάξι επειδή το τελευταίο μπήκε σε τούνελ, αλλά στην ουσία το ακολουθεί μέχρι να βγει από αυτό. Μάλλον αυτός είναι ο λόγος που το ελικόπτερο ξαναβρίσκει τόσο εύκολα το αμάξι.

ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗ

Το τελευταίο Need for Speed είναι μέχρι τώρα το καλύτερο όλων. Σε σχέση με το III σκοράρει αρκετά πιο πάνω και ελπίζουμε το επόμενο να είναι άριστο σε όλους τους τομείς! Περιμένουμε με αγωνία!

PC



HEAVY GEAR II

Σκεπτόμενος το Heavy Gear, δεν μπορώ να πω πως μου έρχονται καλά λόγια στο μυαλό για να το χαρακτηρίσω. Επρόκειτο για ένα παιχνίδι που ήταν καταδικασμένο στη μετριότητα. Οχι ότι δεν είχε δυνατότητες ως ιδέα - άλλωστε, ήταν κλεμμένη από άλλον τίτλο... Απλώς κάπου στο δρόμο οι προγραμματιστές χάθηκαν και το αποτέλεσμα δεν ήταν αυτό που θα θέλαμε να είναι. Επειτα από αρκετό καιρό έρχεται ο διάδοχος Heavy Gear 2, ανανεωμένος από κάθε πλευρά, για να διεκδικήσει τα σκήπτρα του καλύτερου Mech παιχνιδιού. Η εικόνα που παρουσιάζει είναι φυσικά βελτιωμένη σε σχέση με τον πρόγονό του, ωστόσο το θέμα είναι πόση βελτίωση έχει επιδεχθεί...

ΕΤΑΙΡΙΑ
TARGET GAMES/ACTIVISION
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 64MB RAM, DirectX 6.1, 3D επιταχυντής, Windows 95/98

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Το Heavy Gear 2 θα μπορούσε να είχε παρουσιαστεί από τον προηγούμενο μήνα, αφού είχε ήδη φτάσει στα γραφεία ένα "review copy" (beta έκδοση που διανέμεται στα περιοδικά για reviewing). Προτιμήθηκε όμως να περιμένουμε μέχρι τον επόμενο μήνα για να έχουμε στα χέρια μας την πλήρη έκδοση, αφού αποδείχτηκε πως η beta είχε πολλά bugs! Ορίστε λοιπόν, ύστερα από μία μικρή -και δικαιολογημένη, θέλω να πιστεύω- καθυστέρηση το review του Heavy Gear 2.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΥΠΟΘΕΣΗ

"Προ πολλού ξεχασμένες είναι οι ένδοξες εποχές της Συμμαχίας, όταν όλες οι Λεγεώνες της Terra Nova ενώθηκαν για να προστατεύσουν τον πλανήτη τους από την εισβολή της Γης. Μετά από τέσσερις 'κύκλους' καταστροφικού πολέμου, η Γη εν τέλει αναγνώρισε την ανεξαρτησία της πρώην αποικίας της και απεσύρθη στην πύλη του πλανήτη Caprice. Περί τους τριάντα κύκλους αργότερα, η σταθερότητα που είχε επιτευχθεί εν καιρώ Συμμαχίας κατέρρευσε για άλλη μία φορά και η Terra Nova μαστιζόταν από ατέλειωτες διαμάχες μεταξύ των εθνών της. Ομως τώρα η Terra Nova απειλείται από εξωτερους κινδύνους και οι Λεγεώνες της πρέπει για άλλη μία φορά να ενωθούν, ώστε να υπερασπιστούν την πατρίδα τους από την επικείμενη σκλαβιά της Γης."



Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εμένα η συγκεκριμένη πίστα μού θυμίζει υπερβολικά SHOGO! Λέτε προτού τη φτιάξουν οι σχεδιαστές να είχαν στο μυαλό τους το ανάλογου θέματος παιχνίδι; Κρίμα, και μου φαίνονταν καλά παιδιά...

Επειδή τα ανωτέρω δεν προσφέρουν αρκετές πληροφορίες, ας δώσω μερικά επιπλέον στοιχεία. Αναλαμβάνετε αρχηγός της ομάδας Black Talons, αποτελούμενης από επίλεκτους πιλότους mech της Συμμαχίας. Στην αρχή σάς ανατίθενται απλές αποστολές εξόντωσης δυνάμεων της Γης, όμως καθώς προχωρείτε στο παιχνίδι οι πληροφορίες για το αντίπαλο στρατόπεδο αυξάνονται και μαζί τους πληθαίνουν οι υποψίες πως κάτι μεγάλο ετοιμάζεται. Οι υποψίες αυτές θα σας φέρουν μέχρι τον πλανήτη Caprice, όπου θα συμμαχήσετε με την τοπική αντίσταση (ονόματι Liberati) με άμεσο στόχο την επιβίωση και απώτερο σκοπό την εκτόνωση της κρίσης (με όχι ιδιαίτερα ειρηνικό τρόπο...) προς συμφέρον της Terra Nova.

Εχοντας δει την υπόθεση από την αρχή μέχρι το τέλος, μπορώ με βεβαιότητα να γράψω πως δεν πρόκειται για κάτι το σπουδαίο. Είναι έκδηλο πως οι προγραμματιστές της Target Games δεν θέλησαν να δώσουν ξεχωριστή σημασία στην υπόθεση δημιουργώντας τελικά ένα story-line που δεν μπορεί να χαρακτηριστεί από τα ατού του παιχνιδιού, χωρίς όμως να απογοητεύει. Προσωπικά επιζητούσα κάτι καλύτερο...



Ενεργοποιώντας τα γυαλιά νυχτερινής όρασης... Βάζελος πρέπει να 'ταν αυτός που τα έφτιαξε! Ολα πράσινα φαίνονται.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Η μηχανή που αναλαμβάνει τη γραφική απεικόνιση του σύμπαντος του Heavy Gear 2 στην οθόνη μας ακούει στο όνομα Dark Side engine. Μάλιστα, πρόκειται για το καμάρι της εταιρίας, η οποία καυχιέται για τα χαρακτηριστικά της. Τα δικά μου συναισθήματα σε σχέση με όλα αυτά είναι ανάμεικτα... Από τη μία δεν μπορώ παρά να αναγνωρίσω πως όσον αφορά στα χαρακτηριστικά της η εταιρία έχει απόλυτο

δίκιο, αλλά από την άλλη τα γραφικά της δεν με ικανοποίησαν!

Στα θετικά στοιχεία της μηχανής συγκαταλέγονται: η δυνατότητα παραμετροποίησης της πολυπλοκότητας απεικόνισης (εγώ το έγραψα όλο αυτό;) απενεργοποιώντας ορισμένα χαρακτηριστικά σε περίπτωση που ο επεξεργαστής σας "σφίγγεται" για να τα βγάλει πέρα, τα ωραία backgrounds στον ουρανό που εναλλάσσονται καθώς μετακινείστε από περιοχή σε περιοχή, αλλά δεν παύουν να αποτελούν χάρμα οφθαλμών, και οι εντυπωσιακές ανατινάξεις που εμφανιζόμενες στην οθόνη καταδεικνύουν την ανωτερότητα της στρατηγικής σας (ή την ασχετοσύνη σας, σε περίπτωση που το δικό σας mech είναι αυτό που εκρήγνυται!), ενώ η αποκορύφωση είναι η φωτιά που παίρνει το κατεστραμμένο mech! Είναι σχεδιασμένη πολύ κοντά στην πραγματικότητα: Μαύροι καπνοί ανεβαίνουν προς τα επάνω αλλάζοντας κάθε λίγο κατεύθυνση (υποτίθεται πως αλλάζει η κατεύθυνση του ανέμου που φυσάει...!) -



Ο κεντρικός υπολογιστής της πόλης. Για καλή μου τύχη ο hacker που με κατεύθυνε μπόρεσε να εισχωρήσει στα συστήματά του πολύ εύκολα! Φαίνεται ότι χρησιμοποιούσαν Windows 98...

μάλιστα, αν πλησιάσετε κοντά, η εικόνα θολώνει και βλέπετε τα πάντα όπως θα ήταν στην πραγματικότητα αν πλησιάζατε τους καπνούς μιας φωτιάς (όχι δεν δακρύζουν τα μάτια του χειριστή από τον καπνό, ούτε τον πιάνει βήχας...). Το συγκεκριμένο εφέ με εντυπωσίασε όσο κανένα άλλο!

Περνώντας στα αρνητικά, το σημαντικότερο είναι ότι η απεικόνιση είναι κάπως -δεν μπορώ να το χαρακτηρίσω διαφορετικά- μουντή. Με άλλες λέξεις, σχεδόν σε όλες τις πίστες το περιβάλλον δίνει την εντύπωση έντονης σκοτεινότητας, κυρίως λόγω του χρωματισμού των αντικειμένων, ο οποίος δεν διαθέτει ποικιλία. Δεν γνωρίζω αν το τελευταίο έγινε σκόπιμα (το σκοτάδι γενικά κρύβει τις ατέλειες της σχεδίασης...), πάντως δεν μου άρεσε καθόλου!

Επιπλέον, ακόμη και με όλες τις λεπτομέρειες ενεργοποιημένες, τα mechs αποτελούνται από λιγότερα πολύγωνα από όσα θα έπρεπε, δείχνοντας έτσι σχετικά "χοντροκομμένα". Τέλος, δεν πρέπει να ξεχάσω να αναφέρω το ενοχλητικό clipping, λόγω της ύπαρξης του οποίου πολλές φορές θα δείτε τα γραφικά κινούμενων αντικειμένων να συμπλέκονται σε περίπτωση που βρεθούν σε απόσταση επαφής! Το φαινόμενο αυτό είναι εντονότερο όταν χρησιμοποιείτε την εξωτερική κάμερα, η οποία είναι εξαιρετικά άβολη στη μετακίνηση - άρα, μάλλον δεν θα το βιώσετε στην οθόνη σας πολλές φορές...

Φαίνεται, τελικά, πως η Dark Side δεν είναι τόσο τέλεια όσο την παινεύουν οι δημιουργοί της, αφού το clipping εξαρτάται αποκλειστικά από αυτή και αποτελεί ελάττωμά της (τα σκοτεινά χρώματα είναι θέμα texturing, συνεπώς υπεύθυνοι είναι οι σχεδιαστές και όχι η μηχανή απεικόνισης...). Το αποτέλεσμα όλων αυτών είναι ότι δεν μπόρεσα να βγάλω ούτε μία φωτογραφία που να με ικανοποιεί, κάτι που με στενοχώρησε ιδιαίτερα, αφού ανέκαθεν έδινα μεγάλη σημασία στη φωτογραφική επένδυση των άρθρων μου.

ΗΧΟΣ

Οσον αφορά στον ήχο δεν έχω κανένα παράπονο. Το πρώτο που θα προσέξετε είναι τα briefings. Ολα πολύ καλά ηχογραφημένα, με τους σωστούς τονισμούς και τη χροιά της φωνής που αρμόζει σε κάθε περίπτωση. Εξίσου καλές είναι και οι ομιλίες κατά τη διάρκεια της αποστολής (αποτελούν πολύ καλή ιδέα, αν και έχει εφαρμοστεί ξανά). Αν δεν καταλάβατε περί τίνος πρόκειται, κατά τη διάρκεια -σχεδόν- κάθε αποστολής και σύμφωνα με την εξέλιξη των γεγονότων θα ακούτε τους συμπολεμιστές σας να συνομιλούν, μερικές φορές μάλιστα να μακρυγορούν! Με αυτό τον τρόπο προωθείται ο μύθος και σας δίνεται η εντύπωση μεγαλύτερης interactivity, που όμως είναι μια ψευδαίσθηση, αφού το τι θα ειπωθεί είναι αυστηρώς καθορισμένο.

Τα μουσικά κομμάτια που θα ακούτε κατά τη διάρκεια των αποστολών θα μπορούσαν κάλλιστα να αποτελούν μέρος από το soundtrack χολιγουντιανής ταινίας, που μάλλον θα ήταν ψυχολογικό θρίλερ με έντονες δόσεις περιπέτειας... Είναι εξαίρετης ποιότητας και δένουν με τις ιδιαιτερότητες του παιχνιδιού. Κατά ένα μεγάλο μέρος είναι εκτελεσμένα από μουσική ορχήστρα (ή, τέλος πάντων, από synthesizer που χρησιμοποιεί τους ήχους των ανάλογων οργάνων) και είναι 18 στο σύνολο. Μοναδικό ελάττωμά τους το εξαιρετικά μικρό μέγεθός τους (κατά μέσο όρο 1:30 έκαστο). Ικανοποιητικά είναι και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού, είτε πρόκειται για τον ήχο των εκρήξεων, είτε για το κροτάλισμα



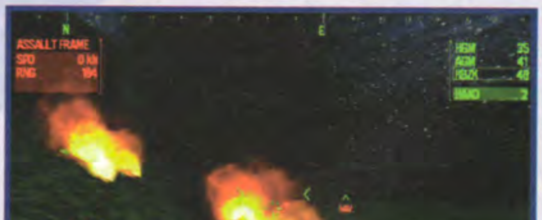
Το παρόν mech αποτελεί την τελευταία λέξη της τεχνολογίας των γήινων. Κρίμα που το σκότωσα τόσο εύκολα (...στο easy και με τα cheats ενεργοποιημένα!).

των πολυβόλων, είτε για τις κραυγές των συμπολεμιστών σας που βρήκαν τραγικό θάνατο, αφού δεν μπορέσατε να τους υπερασπιστείτε (σε τέτοια περίπτωση θα σας πρότεινα load, αν και τελικά στις πιο δύσκολες αποστολές μόνος καλείστε να βγάλετε το φίδι από την τρύπα...).

GAMEPLAY

Σίγουρα το έχετε καταλάβει ήδη, αλλά ας το επαναλάβω: το Heavy Gear 2 είναι ένα action mech παιχνίδι. Εμπεριέχει ελάχιστα στοιχεία strategy και μηδαμινά από simulation. Αλλάζοντας το mech με άνθρωπο θα μπορούσε να χαρακτηριστεί sophisticated Doom-clone. Ανέφερα τα παραπάνω για να γίνει σαφής διάκριση με το Mechwarrior 3, το οποίο αποτελεί καθαρή εξομοίωση... Αυτά ως προς το χαρακτήρα του παιχνιδιού. Ας περάσουμε τώρα στο κυρίως θέμα του.

Ξεκινώντας μία καινούρια εκστρατεία καλείστε πρώτα απ' όλα να επιλέξετε το όνομα που θέλετε να δώσετε στον πιλότο που θα χειρίζεστε (δηλαδή, με ποιο όνομα επιθυμείτε να περάσετε στην ιστορία ως ο



Ενθάδε κείνται οι θαρραλέοι γήινοι πολεμιστές, που με αξιοθαύμαστο ζήλο και αποφασιστικότητα εναντιώθηκαν στον αδυσώπητο Pioneer και το πλήρωσαν με τη ζωή τους....



Τώρα πώς περνάνε αυτό τον ηλεκτροφόρο φράκτη; Χμ... τι θα έκανε ο McGuyver στην περίπτωσή μου;

μεγαλύτερος πιλότος στα χρονικά της ιστορίας αλλά και ακόμη παραπέρα - εντάξει, το παρατράβηξα νομίζω!). Ακολουθεί η επιλογή του mech της αρεσκείας σας. Εδώ δώστε ιδιαίτερη σημασία, αφού από τη στιγμή που δηλώσετε την προτίμησή σας, το εν λόγω mech θα σας συντροφεύει από την αρχή μέχρι και το τέλος της campaign (αν τελικά καταφέρετε να φτάσετε μέχρι εκεί...). Δεν ξέρω για ποιο λόγο επιμένουν σε μία τέτοια ρύθμιση οι προγραμματιστές, αφού η ποικιλία από mechs αφ' ενός θα χαροποιούσε περισσότερο το χειριστή και αφ' ετέρου θα αποτελούσε επιπλέον στρατηγικό στοιχείο (ο παίκτης θα αναγκαζόταν να επιλέξει το πιο κατάλληλο για την εκάστοτε αποστολή). Τέλος πάντων, άβυσσος η ψυχή των προγραμματιστών...! Mechs υπάρχουν πολλά (Νουνού όμως ένα...), αλλά αυτά που χρησιμοποιεί η Black Talon (και αναγκαστικά ανάμεσα σε αυτά θα κάνετε την επιλογή σας) είναι έξι: Dark Warrior, Dark Cheetah, Dark



Κάτι λέγαμε για clipping... Ορίστε ένα παράδειγμα στην αντιπροσωπευτικότερη περίπτωση. Κατά έναν περίεργο τρόπο βγήκα εντελώς εκτός του διαστημικού σταθμού όπου βρισκόμουν και μπορώ να ταξιδεύω ελεύθερα, μέχρι να αποφασίσω να ξαναμπώ!

Jaguar, Dark Mamba, Dark Cobra και Dark Kodiak. Τα ανέφερα ξεκινώντας από την κατηγορία "μύγας" και φθάνοντας στην κατηγορία "βαρέων βαρών" (δηλαδή, το Kodiak είναι ο χοντρός, εεε με συγχωρείτε, ο "εύσωμος" της παρέας). Αν έχετε εμπιστοσύνη στις δυνατότητές σας όσον αφορά στο χειρισμό αυτού του πολύπλοκου ανθρωποειδούς, μία από τις ελαφριές κατηγορίες σάς ταιριάζει απόλυτα. Αν παρ' όλα αυτά προτιμάτε την ωμή δύναμη καταστροφής, τη σπορά ολέθρου και την ανελέητη σφαγή κάθε αντιπάλου που θα τολμήσει να βρεθεί στο διάβα σας, δοκιμάστε το Kodiak (έτσι όπως τα 'γραψα, όλοι το Kodiak θα προτιμήσουν!). Το μόνο σχόλιο που προτίθεμαι να κάνω είναι το εξής: όσο κατεβαίνετε κατηγορία τόσο μεγαλύτερη τέχνη χρειάζεται για να επιτύχετε στις αποστολές, οπότε η επιλογή ενός ελαφρύτερου σκελετού θα μπορούσε να γίνει από τη δεύτερη φορά που θα ασχοληθείτε με τον τίτλο (αν υπάρξει ποτέ δεύτερη φορά...).

Μετά την επιλογή αυτή, περνάμε στο παρασύνθημα - όμως, δεν ήρθε ακόμα η ώρα για δράση. Εχουν προτεραιότητα άλλα εξίσου σημαντικά πράγματα. Ποια είναι αυτά; Η παραμετροποίηση του εξοπλισμού που θα κουβαλήσει το mech σας στη μάχη και η επιλογή των team-mates που θα σας συντροφεύσουν στο δύσκολο έργο που αναλάβατε να φέρετε εις πέρας. Δώστε σημασία και στα δύο και δεν θα βγείτε χαμένοι. Μπαίνοντας στο menu "Modify Gear" ομολογουμένως θα χαθείτε προς στιγμήν. Για να καταλάβετε τι παίζεται, διαβάστε πρώτα το manual, ώστε να μην κάνετε απερίσκεπτες κινήσεις που θα μετανιώσετε στη μάχη! Η ποικιλία των όπλων για να εξοπλίσετε το mech σας είναι σίγουρο ότι θα σας ικανοποιήσει με την ευρύτητά της. Προσέξτε, όμως, γιατί πρέπει να λάβετε μία παράμετρο υπόψη: Καθετί που προσθέτετε στο μηχάνημά σας έχει ένα threat value. Κάθε αποστολή σάς καθορίζει μέχρι ποιο ύψος μπορεί να φτάσει αυτή η τιμή, οπότε κοιτάξτε να συμβιβαστείτε με τα απολύτως απαραίτητα κάθε φορά. Μόλις εξοικειωθείτε με αυτή τη διαδικασία, μπορείτε να εισχωρήσετε πιο βαθιά: Παραμετροποιήστε τον ηλεκτρονικό εξοπλισμό (όπως sensors, maneuverability, fire control κ.λπ.) ή προσθαφαιρέστε προτερήματα και μειονεκτήματα στο "σασί" του mech (π.χ. ενισχυμένη καμπίνα χειριστή, ελαττωματικό radar που μπορεί να αχρηστευτεί στη μέση της αποστολής, μειωμένη πλευρική ενίσχυση σε πανοπλία), τα οποία, ανάλογα με το αν σας ωφελούν, θα αυξήσουν ή θα μειώσουν αντίστοιχα τη threat value.

Τελευταίο στάδιο πριν να μπείτε για τα καλά στη μάχη είναι η επιλογή συμπολεμιστών. Στην αρχή η λίστα θα αποτελείται από ελάχιστα ονόματα, επομένως δεν θα έχετε ουσιαστικά περιθώρια επιλογής. Σταδιακά ο αριθμός θα αυξηθεί, επομένως θα χρειαστεί να στύψετε το μυαλό σας λίγο περισσότερο απ' ό,τι συνήθως. Θυμηθείτε πως πρέπει να τα κανονίσετε έτσι ώστε να έχετε μηδαμινές (κατά το δυνατόν) απώλειες, γιατί μπορεί όσους χάσατε σε μία αποστολή να τους χρειαστείτε στην επόμενη. Για να κάνετε τη σωστή επιλογή κάθε φορά, οι προγραμματιστές φρόντισαν να σας παρέχουν το ιστορικό και ψυχολογικό προφίλ κάθε χαρακτήρα. Καθένας έχει τις ιδιαιτερότητές του που -υποτίθεται- θα φανούν στη μάχη. Προσωπικά δεν παρατήρησα απειθαρχίες εκεί όπου περίμενα να παρουσιαστούν, ούτε σοβαρές αντιδικίες ανάμεσα στους συμπολεμιστές μου, οπότε μάλλον δεν έχει δουλευτεί καλά αυτός ο τομέας της τεχνητής νοημοσύνης. Ποιους θα σας πρότεινα; Σε κάθε αποστολή είχα τον υποτιθέμενο "παρανοϊκό κατάδικο" σαν το δεξί μου χέρι και σε όλες μου πρόσφερε πολύτιμη βοήθεια! Α, και κάτι άλλο.



Εεε, αυτό μάλλον σημαίνει ότι έχασα... Μα καλά, πότε πρόλαβα ο άτιμος;



Shit, teammate down! MEDIIIC, αυτός ο τύπος αιμορραγεί, ετοιμαστείτε για μετάγγιση... πετρελαίου!

Κάθε πολεμιστής έχει δικό του mech (από τις έξι προαναφερθείσες κατηγορίες), γι' αυτό φροντίστε οι επιλογές σας σε συμπαίκτες να είναι συμπληρωματικές του δικού σας mech (δηλαδή,αν διαθέτετε κάτι ελαφρύ, φροντίστε να πάρετε μαζί σας τουλάχιστον ένα Cobra ή Kodiak).

Αν ολοκληρώθηκαν οι προαναφερθείσες διαδικασίες, μπορείτε πλέον πανέτοιμοι να ορμήσετε στη μάχη. Ακούστε το -λιτό κατά τη γνώμη μου- briefing της αποστολής και πατήστε το Launch. Από εδώ και πέρα, στις δικές σας ικανότητες εναπόκειται η επιτυχία ή η αποτυχία της αποστολής. Κάθε φορά θα σας δίνονται ορισμένα





objectives που είναι επιτακτικό να επιτευχθούν. Το τι θα χρειαστεί να κάνετε ποικίλλει σε μεγάλο βαθμό από αποστολή σε αποστολή, επομένως δεν πρόκειται να βαρεθείτε εύκολα, ακόμη κι αν κάπου τα βρείτε σκούρα, κάτι που σίγουρα θα συμβεί ουκ ολίγες φορές. Από "απλές" αποστολές ανίχνευσης μέχρι επιδρομές σε εχθρικά στρατόπεδα και διαταγές όπως "σκότωσε οτιδήποτε κινείται" (καλά είπαμε, όχι και τους συμπολεμιστές σας!), χωρίς παράλληλα να λείπουν αποστολές σύλληψης κάποιου υψηλά ιστάμενου εχθρού. Μάλιστα, επειδή έχει γίνει μόδα (στη μετα-Starcraft εποχή), δεν αποκλείεται τα objectives στη μέση της αποστολής να αλλάξουν λόγω ενός απροσδόκητου γεγονότος. Να είστε προετοιμασμένοι για κάτι παρόμοιο, για να μη βρεθείτε προ εκπλήξεως...

Κάτι που δεν μου άρεσε καθόλου κατά την πολύωρη ενασχόλησή μου με το Heavy Gear 2 είναι το ότι ίσως είναι περισσότερο action από όσο θα έπρεπε, με αναμενόμενο αποτέλεσμα το τι θα συμβεί σε κάθε αποστολή να βασίζεται σε μεγάλο βαθμό -εκτός από τις πράξεις σας- και στην τύχη! Θα εξηγηθώ αμέσως... Οι συμπαίκτες σας αντιδρούν ο καθένας με το δικό του τρόπο. Οι αντίπαλοί σας ομοίως. Ο δε τρόπος κάθε φορά είναι διαφορετικός, ακόμη και αν τα δεδομένα της αποστολής είναι σχεδόν τα ίδια. Οπότε το τι θα συμβεί σε κάθε αποστολή είναι σε μεγάλο βαθμό random! Μπορεί να σκοτωθείτε από τον πρώτο αντίπαλο που θα συναντήσετε, μπορεί να τους ξεπαστρέψετε όλους με μεγάλη ευκολία, μπορεί οι συμπολεμιστές σας να σκοτωθούν, μπορεί να μην πάθουν τίποτα... Για να το καταλάβετε αυτό πάρτε μία όχι και τόσο εύκολη αποστολή και, ακόμη και αν την ολοκληρώσετε, συνεχίστε να παίζετε στην ίδια. Θα δείτε ότι κάθε φορά διαφορετικά πράγματα θα συμβαίνουν! Και μην τολμήσει να μου το παρομοιάσει κανένας με τα random dungeons του Diablo, σχολιάζοντας πως το παραπάνω στοιχείο είναι θετικό γιατί αυξάνει υποτιθέμενα την αντοχή στο χρόνο... Οχι, σας βεβαιώ, δεν την αυξάνει! Ισα ίσα, τον εκνευρισμό διογκώνει. Διότι θα συμβαίνει πολλές φορές να εφαρμόζετε τη σωστή κατά τη γνώμη σας -αλλά και αντικειμενικά- στρατηγική και παρόλο αυτά ένας συμπαίκτης σας να σκοτώνεται με εντελώς ηλίθιο τρόπο, οπότε load... Η θα αναρωτιέστε άλλη φορά πώς γίνεται το frame (έτσι ονομάζουν οι Γήινοι τα δικά τους mechs...) που την προηγούμενη φορά καταστρέψατε για την πλάκα σας τώρα να σας σκοτώνει! Για το φαινόμενο αυτό σε έναν μεγάλο βαθμό πιστεύω πως οφείλεται το πολύ μικρό (σε σχέση με το πώς καταστρέφεται από τις ρουκέτες...) armor του mech σας. Ενώ στο Mechwarrior 3 θα χρειαστείτε ΠΟΛΛΕΣ εύστοχες βολές από τους αντιπάλους για να τα φτύσετε, στο Heavy Gear 2 ένα frame μπορεί με τρεις εύστοχες βολές να σας οδηγήσει στο load...! Για να μην αναφέρω και αυτά τα εκνευριστικά ελικόπτερα (ούτε το όνομά τους δεν θέλω να ακούω), τα οποία, αν μπείτε εντός πεδίου βολής, θα σας εξαϋλώσουν μέχρι να πείτε "PC Master" (εκτός αν είστε κεκές, οπότε θα σας εξαϋλώσουν μέχρι να πείτε "P... p... pp...").

Κατά γενική ομολογία, πάντως, το AI των συμπαικτών και των εχθρών κυμαίνεται σε πολύ καλά επίπεδα. Οι συμπαίκτες σας φέρονται σωστά, υποστηρίζοντας ο ένας τον άλλο (αν δεν έμπαιναν μπροστά στο πεδίο βολής σας, θα ήταν ακόμη καλύτερα!), αλλά και οι αντίπαλοι συμπεριφέρονται έξυπνα τις περισσότερες φορές, εκτελώντας ελιγμούς για να αποφύγουν τα πυρά σας και προσπαθώντας να χτυπήσουν τα αδύνατα σημεία σας. Τα επίπεδα δυσκολίας είναι τα γνωστά τρία, αν και ομολογουμένως το Hard απευθύνεται στην ελίτ των πιλότων και μόνο...

ΑΝΤΟΧΗ

Το παιχνίδι δεν καυχιέται για την αντοχή του. Σίγουρα οι 22 πίστες που διαθέτει δεν αποτελούν στοιχείο που θα σας κρατήσει προσηλωμένους στην οθόνη σας για πολύ καιρό. Οταν το τερμάτισα, πίστευα πως ήμουν ακόμη στα μισά της campaign. Ακόμη και το video από το finale δεν πείθει πως έφτασε το τέλος, αφού ούτε μεγάλο είναι ούτε εντυπωσιακό... Μία επιπλέον αύξηση της αντοχής έρχεται με τις 8 historical αποστολές που μπορείτε να παίξετε. Εδώ πια δεν διαλέγετε επίπεδο δυσκολίας - είναι ήδη καθορισμένο από τους προγραμματιστές. Μαντεύετε ποιο μπορεί να είναι; Ναι, πράγματι πρόκειται για εξαιρετικά δύσκολες αποστολές, τις οποίες για να ολοκληρώσετε θα φτύσετε αίμα! Τέλος, παρέχεται και η επιλογή Instant action, η οποία -ως γνωστόν- προσφέρει άμεση δράση χωρίς ιστορικά backgrounds, περίεργα objectives κ.ο.κ. Αν και στάνταρ σε όλους τους τίτλους, δεν παύει να είναι ενδιαφέρουσα προσθήκη, μολονότι ούτε αυτή θα σας απορροφήσει για πολύ...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Τελικά, η σειρά Heavy Gear, με τη δεύτερη συνέχειά της, απέκτησε έναν αξιοπρεπή τίτλο που μπορεί να την αντιπροσωπεύει. Σε σχέση με τον προκάτοχό του, το Heavy Gear 2 έχει υποστεί πολλές βελτιώσεις που εκτόξευσαν στα ύψη το gameplay του. Ποτέ όμως δεν πρέπει να ξεχνάμε τον ανταγωνισμό που ακούει στο όνομα Mechwarrior 3. Η τραγική αλήθεια είναι πως, μολονότι εκτοξεύθηκε στα ύψη, δεν είχε αρκετά καύσιμα να φτάσει μέχρι το επίπεδο του τελευταίου. Επειδή όμως το συμπέρασμα είναι πάντα προσωπική κρίση του συντάκτη, εσείς δεν έχετε παρά να διαβάσετε και το αντίστοιχο review του Mechwarrior στο επόμενο τεύχος, ώστε να συγκρίνετε τους τίτλους και να εξαγάγετε τα δικά σας συμπεράσματα. Αλλωστε, μπορεί να κάνω λάθος... Μπορεί όμως και όχι... PC



Το εκνευριστικότερο όλων είναι όταν οι συμπαίκτες σου αδιαφορούν για τη μάχη που δίνεις και δεν διστάζουν να διασχίσουν τη νοητή γραμμή ανάμεσα σε εσένα και τον αντίπαλο. Ενα τέτοιο παράδειγμα είναι και αυτή η φωτογραφία. Και άμα τους πυροβολήσεις (κατά λάθος) νευριάζουν και στρέφονται εναντίον σου!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	82

82



Βελτιωμένο, αλλά όχι όσο θα έπρεπε.

BRAVEHEART

Ακολουθώντας την -κερδοσκοπική- παράδοση που θέλει όλες -ή, τουλάχιστον, τις περισσότερες- blockbuster κινηματογραφικές ταινίες να βρίσκουν το δρόμο τους για τη μικρότερη των οθονών, που δεν είναι άλλη από το monitor, η Eidos ανέλαβε το εξαιρετικά φιλόδοξο έργο της μεταφοράς της -ίσως κορυφαίας- ιστορικής χολιγουντιανής παραγωγής των τελευταίων χρόνων, του Braveheart. Το παιχνίδι διαφημίστηκε για ομολογουμένως αρκετό καιρό, γεγονός που, σε συνδυασμό με το βαρύ όνομα που φέρει, έχει ως αποτέλεσμα η κυκλοφορία του να συνοδεύεται από τις απαραίτητες τυμπανοκρουσίες. Ο αιματηρός Mel "Freeeeedooooom" Gibson, γνωστός και ως Braveheart στο ομώνυμο φιλμ, κυριολεκτικά σάρωσε όπου και αν προβλήθηκαν τα κατορθώματά του. Οπως καταλαβαίνετε, λοιπόν, το έργο του ψηφιακού αναπληρωτή του κρίνεται ιδιαίτερα δύσκολο...

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-233MHz για software mode, P-200 για hardware, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 200MB στο σκληρό, DirectX 6, Direct 3D, Glide ή συμβατή με Open GLR 3D κάρτα σε hardware mode.

Αφιερωμένο στους σεισμοπαθείς, τους αληθινούς Bravehearts
του Σωτήρη Μπέλλου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Οσοι έχουν την παραμικρή επαφή με τον κινηματογράφο και ελάχιστο γούστο στο άκουσμα και μόνο της λέξης "Braveheart" θυμούνται μία από τις δυνατότερες κινηματογραφικές υπερπαραγωγές της τελευταίας δεκαετίας, τρανή απόδειξη ότι το Hollywood (όχι απαραίτητα το αμερικανικό τσιφλίκι του, έτσι;), όταν θέλει, μπορεί να συνδυάσει το υπερβολικό θέαμα με την αληθινή υποκριτική ποιότητα. Ποιος, αλήθεια, έχει ξεχάσει τις απίστευτα ρεαλιστικές μάχες, την καταπληκτική highlands ατμόσφαιρα, αλλά και τη συχνά πικρή γεύση της προδοσίας από τους πρωταγωνιστές του έργου; Από όσο γνωρίζω κανείς. Ποιος δεν θυμάται την καταπληκτική φωτογραφία και το ακόμα καλύτερο soundtrack; Δύσκολα θα βρείτε έστω και έναν. Ποιος έχει ξεχάσει την πανέμορφη πριγκίπισσα, υποδυόμενη από την κουκλάρα Σοφί Μαρσό (μάνα, τα χάπια μου για την καρδιά γρήγορα!), να κλαίει με μαύρο δάκρυ για το μελλοθάνατο "δικό" της; Σίγουρα κανείς!!!



Η βασική οθόνη της επικράτειας.

Στο θέμα μας τώρα. Γράφω στην εισαγωγή ότι το Braveheart είναι μία αρκετά φιλόδοξη προσπάθεια από την Eidos. Εκτός του ότι υπόσχεται στο gameplay ένα επιτυχημένο κράμα στρατηγικής διαχείρισης και real time "bloodbath" μαχών, έχει να ανταγωνιστεί και την ίδια την ταινία. Με άλλες λέξεις, οι περισσότεροι από εμάς περιμένουμε κάτι το ποιοτικό, ένα παιχνίδι που θα μπορεί να σταθεί με αξιώσεις δίπλα στο κινηματογραφικό "αδελφάκι" του. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά προσωπικά δύσκολα θα συμβιβαστώ με κάτι λιγότερο.


Οι εντυπωσιακές 3D μάχες. Το καλό που σας θέλω, συνηθίστε τους χειρισμούς της κάμερας γρήγορα.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Βρισκόμαστε στη μεσαιωνική Σκοτία του 13ου αιώνα που παραπαίει από τον αγγλικό ζυγό του αδίστακτου Edward the Longshanks. Οι φυλές, σε μία γνή-

σια επίδειξη της διάσημης σκοτσέζικης διχόνοιας, βρίσκονται σε διαρκείς εχθροπραξίες: Μερικές έχουν συμβιβαστεί με την ιδέα της πλήρους υποταγής στους Αγγλους, ενώ σε άλλες το πάθος για την ελευθερία ορίζει τις πράξεις τους (ντουμ, ντουμ, επικά τύμπανα!). Η Σκοτία χρειάζεται έναν ηγέτη (ντουμ, ντουμ, νταμ, νταμ επικά τύμπανα εις διπλούν!), έναν άνθρωπο που -ενώνοντας τις φυλές- θα την οδηγήσει προς την ελευθερία (ντουμ, ντουμ, νταμ, νταμ επικά τύμπανα εις διπλούν, αρχίζει και ορχηστρική μουσική!). Η Σκοτία σε χρειάζεται, ω gamer (τα τύμπανα σιγά σιγά σταματούν, η μουσική χαμηλώνει απαλά μέχρι να σταματήσει πλήρως)...

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΜΙΑ CAMPAIGN

Μετά την "καλή αλλά λίγη" εισαγωγή θα μεταφερθείτε σε ένα φιλικό αρχικό menu, από το οποίο θα επιλέξετε την εκκίνηση μίας campaign (αν πάτε κατευθείαν για multiplayer, είστε άρρωστοι και συνιστώ να κόψετε τα ληγμένα ψυχοφάρμακα!). Στη συνέχεια, θα επιλέξετε το επίπεδο δυσκολίας μέσα από τέσσερις διαβαθμίσεις καθώς και το είδος της campaign που επιθυμείτε μέσα από αρκετές -ευχάριστα πολλές- επιλογές σχετικές με το gameplay, όπως η "Simplified trade", όπου το εμπόριο δεν θα σας απασχολήσει ιδιαίτερα, ή η "Auto management permanently", όπου τα της διαχείρισης αναλαμβάνονται σχεδόν αποκλειστικά από τον υπολογιστή, αφήνοντας σε εσάς -τι άλλο;- τις μάχες. Αν όμως αρέσκεστε σε κάποια πολυπλοκότητα στο gameplay, προτείνω να επιλέξετε "Standard game" που περιλαμβάνει όλα τα δυνατά features. Αντίθετα, αν η θέα και μόνο περίπλοκων μενού είναι ικανή να σας προκαλέσει πονοκεφάλους, παίξτε με τα options για να φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας. Στη συνέχεια καλείστε να επιλέξετε τη φυλή με την οποία φιλοδοξείτε να κατακτήσετε τη Σκοτία μέσα από 16(!!!) διαθέσιμες επιλογές, καθεμία από τις οποίες διαθέτει και τον/τους ιστορικούς ηγέτες της, με σκίτσα που απεικονίζουν τους αντίστοιχους ηθοποιούς στην ταινία! Εκτός αυτού, κάθε φυλή παρουσιάζει τα δικά της χαρακτηριστικά: Ορισμένες αποτελούνται από σκληροτράχηλους Highlanders που δεν γνωρίζουν τη λέξη "τακτ" και κάποιες άλλες από διπρόσωπα υποκείμενα, με έφεση στη διπλωματία και τα πισώπλατα μαχαιρώματα.


Η τακτική με την οποία καθάριζα: Δύο 15άρες με long spears ή pikes σε σχηματισμό wedges και ένα ιππικό στα πλάγια για flanking.

Στη συνέχεια μεταφέρεστε στη βασική οθόνη που απεικονίζει τη σκοτσέζικη επικράτεια διαμελισμένη σε κομητείες, καθεμία εκ των οποίων ελέγχεται από συγκεκριμένες φυλές (clans). Το πρώτο που θα παρατηρήσετε είναι ο μεγάλος αριθμός από εικονίδια-options - τόσο μεγάλος που είναι ικανός να σας προκαλέσει πανικό! Πράγματι, ο αριθμός των πλήκτρων είναι τέτοιος που για να τον εξερευνήσετε πλήρως πρέπει να έχετε συνεχώς ανοιχτό ένα -άριστο- εγχειρίδιο χρήσης. Και πάλι όμως, για να κατανοήσετε τις λειτουργίες που αφορούν σε κάθε icon, χρειάζεστε ούτε λίγο ούτε πολύ μία ολόκληρη gaming μέρα! Στο σημείο αυτό προειδοποιώ: Αν τέτοιου είδους παιχνίδια (turn based με δαιδαλώδη μενού και υπερβολικά πολλά options-λειτουργίες) δεν προκαλούν το ενδιαφέρον σας, τότε το Braveheart δεν είναι για εσάς. Οι real time μάχες του πολύ απλά δεν επαρκούν για να καλύψουν την ανία που πιθανώς σας προκαλείται κατά την εξερεύνηση του παιχνιδιού. Διαφορετικά, διαβάστε τη συνέχεια.


Ο πρώτος πρόγονος του Τουλιά (William MacToul) σε περισυλλογή: "Αραγε θα γράψει ποτέ κάποιος από τους απογόνους μου στο PCM;"

GAMEPLAY: Η ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

Εφόσον αφιερώσετε τον απαιτούμενο χρόνο για την ανάλυση του παιχνιδιού, οι κόποι σας θα ανταμειφθούν πανηγυρικά: Το παιχνίδι προσφέρει υψηλό βαθμό ελέγχου στον απαιτητικό χρήστη, όπως άλλωστε κάθε καλό turn based strategy. Προσωπικά είμαι fun των turn based τίτλων και, αν ξεχάσω τον αρχικό τρόμο που ένιωσα ("θα δεχτεί ο Κράτσας νέα καθυστέρηση του άρθρου μου;", "άραγε αγόρασε το νέο μαστίγιο που μας έλεγε;") βλέποντας όλο αυτό το συρφετό από icons, μπορώ να γράψω ότι το Braveheart σχεδόν με εντυπωσίασε. Η διαχείριση των επαρχιών σας περιλαμβάνει σχεδόν ό,τι θα μπορούσατε να φανταστείτε: Κτίστες που καλούνται να στήσουν από πενιχρά Watchtowers έως πανίσχυρα φρούρια, εκσκαφείς που εξορύσσουν χρυσό και σίδηρο, εργάτες που μετατρέπουν την πέτρα σε πέτρινα τούβλα (το οικοδομικό υλικό του παιχνιδιού), αγρότες και... φουρναραίους που φροντίζουν για την ύπαρξη επαρκούς ποσότητας φαγητού, οπλουργούς που μετατρέπουν τις πρώτες ύλες σε κάθε είδους μεσαιωνικό όπλο που μπορείτε να φανταστείτε (θα συναντήσετε και τα περιβόητα long spears που χρησιμοποίησε ο Wallace στο έργο για να νικήσει το αγγλικό ιππικό!) κ.λπ. Μάλιστα, στο παιχνίδι υπεισέρχεται και ο παράγοντας "εμπειρία των εργατών σας". Ετσι, για παράδειγμα, οι οπλουργοί σας αρχικά θα θυμίζουν περισσότερο νομάδες της λίθινης εποχής παρά ανθρώπους του Μεσαίωνα, καθώς μπορούν να κατασκευάσουν μόνο spears, clubs και axes. Στη συνέχεια όμως και υπό την προϋπόθεση ότι εργάζονται πυρετωδώς (δεν είναι καιροί για τεμπελιές!), θα ανακαλύπτουν σταδιακά τα μυστικά του... επαγγέλματος και όλο και πιο καταστροφικά όπλα θα


Charge!!!

γίνονται διαθέσιμα: διάφορα είδη τόξων, τεράστιες σπάθες (μαμά!), πανοπλίες, ασπίδες...

Μπορείτε να στείλετε scouts για να σας αποκαλύψουν τις κομητείες που υπάρχουν πέρα από τη δική σας (αρχικά όλες -πλην της δική σας- είναι σκιασμένες, δηλαδή σχεδόν άγνωστες περιοχές), κατασκόπους (με κίνδυνο όμως να αιχμαλωτιστούν από τον εχθρό) για επιπλέον πληροφορίες από τις αντιμαχόμενες παρατάξεις, καθώς και αγγελιοφόρους που θα ζητήσουν βοήθεια από κάποια άλλη φυλή, θα προσφέρουν ειρήνευση, δώρα κ.λπ.

Οι παλιότεροι στο χώρο των turn based strategies διαβάζοντας τα προαναφερθέντα σίγουρα θα αναρωτιούνται "μα τι μου θυμίζει;". Μην ψάχνετε άλλο, τα Lords of the Realm. Ειδικά το δεύτερο, με το περισσότερο "εξευγενισμένο" σε ό,τι αφορά την εμφάνιση αλλά σχετικά δύσκολο στην εκμάθηση interface. Πράγματι, είμαι σχεδόν σίγουρος ότι οι προγραμματιστές της Eidos, τα Lords είχαν στο νου τους - οι ομοιότητες είναι πάρα πολλές για να είναι συμπτωματικές (ακόμα και διαγράμματα με στατιστικά στοιχεία θα συναντήσετε, ακριβώς όπως και στα LOTR).

Συνολικά πάντως, σε ό,τι αφορά τη διαχείριση, το Braveheart τα καταφέρνει περίφημα. Βέβαια, από κάποιο σημείο και μετά το gameplay γίνεται μονότονο (ειδικά όταν δείτε σχεδόν τα πάντα στο παιχνίδι) αλλά, δυστυχώς, αυτή είναι η μοίρα των turn based strategies, σε αντίθεση με τα real times. Διαχείριση του εργατικού δυναμικού σας, εμπόριο (με καραβάνια - προσοχή στους ληστές!), σύναψη ή διάλυση συμμαχιών, ανέγερση στρατών, αύξηση ή ελάττωση των φόρων (τα πάντα για το λαό!), δημιουργία νέων χωριών κ.λπ. Σχετικά με τη διαχείριση, το παιχνίδι είναι φυσικά turn based, όπου κάθε γύρος αντιπροσωπεύει μία μέρα. Μάλιστα, δεν υπάρχει χρονολογικό όριο (π.χ. στο τάδε έτος το παιχνίδι τελειώνει), οπότε, όπως σωστά αναφέρει το εγχειρίδιο χρήσης, μπορείτε να δείτε το Braveheart ως έναν... εξομοιωτή Σκοτίας: Μπορείτε να ζήσετε ειρηνικά με τους πλησίον σας ή -έτσι σας θέλω- να μαζέψετε στρατούς και να τα κάνετε όλα λίμπα!

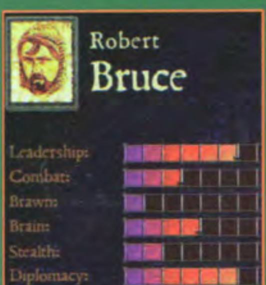
Ο ΠΟΛΕΜΟΣ: REAL TIME ΣΦΑΓΗ!

Συνήθως ξεκινάτε το παιχνίδι με λίγους άντρες, έτσι για να αναλάβουν την υπεράσπιση της επαρχίας σας. Στην πορεία όμως θα διαπιστώσετε ότι τα όπλα τους είναι ολίγον τι ξεπερασμένα και το ηθικό τους βαδίζει από το κακό στο χειρότερο (πεσμένο ηθικό σημαίνει πιθανότητα διάλυσης του στρατού σας). Κοινώς, οι άντρες σας χρειάζονται οπωσδήποτε μάχες. Και εδώ αρχίζουν τα ωραία! Από τα της προετοιμασίας (εξοπλισμός με νέα όπλα, εκπαίδευση των αντρών στα barracks, ανάθεση της αρχηγίας τους σε ηγέτες) έως και την ίδια τη μάχη με τα επόμενα αυτής (ο στρατός σας ανεβαίνει επίπεδο, αποκτάτε νέες κομητείες κ.λπ).

Εκεί, λοιπόν, που είχατε βαρεθεί την εμφάνιση μπροστά σας των ίδιων οθονών, μόλις παίξετε την πρώτη μάχη σας θα δείτε το σκηνικό να αλλάζει 1.000%! Μεταφέρεστε σε ένα καταπληκτικό τρισδιάστατο πεδίο μάχης, όπου μπορείτε να παρακολουθήσετε τα πάντα με το μέγιστο δυνατό ρεαλισμό! Εχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι στο στιλ του Myth, όπου μπορείτε να διατάξετε τους στρατιώτες σας να κάνουν έφοδο, να αλλάξουν σχηματισμούς ή να οπισθοχωρήσουν. Εχετε τη δυνατότητα να ελέγξετε το στρατό σας είτε με τη μορφή ταγμάτων (15 άτομα το μέγιστο) είτε κάθε στρατιώτη ξεχωριστά σε ένα περισσότερο arcade στιλ. Μάλιστα, όταν ξεκινούν οι μάχες, δεν γνωρίζετε ακριβώς πού βρίσκεται ο εχθρός, γεγονός που ανεβάζει δραματικά την αγωνία του παίκτη. Εκεί, λοιπόν, που το ιππικό σας ανιχνεύει το πεδίο της μά-

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

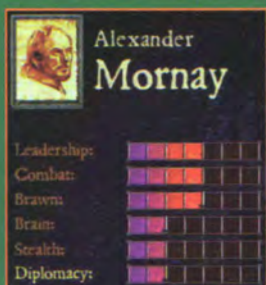
Δείτε ορισμένους από τους πλέον διάσημους αρχηγούς φυλών, και αυτό γιατί η παρουσία τους τίμησε και την ταινία. Δείτε μάλιστα και τα στατιστικά τους για τυχόν συγκρίσεις με τους αντίστοιχους χαρακτήρες του έργου.



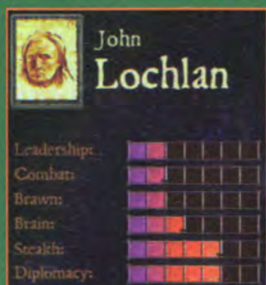
Ο μετέπειτα βασιλιάς της Σκοτίας.



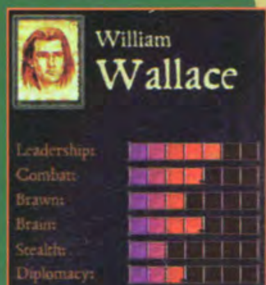
Ο ελεεινός σαπίλας του έργου. Μπουουουουου....



Ο φουκαράς που έφαγε το ball & chain στο κεφάλι. Τον αναγνωρίσατε τον προδότη;



Ο έτερος προδότης του έργου.



Καλά εδώ δεν χρειάζονται συστάσεις. Waaallaaaaaace!!!

ΣΤΟ ΣΦΑΓΕΙΟ!

Εγώ πάντως το έγραψα: Στις μάχες γίνεται χαμός. Αν δεν με πιστεύετε, δείτε το και μόνοι σας:...









χης, πέφτει πάνω σε δεκάδες αγριεμένους Σκοτσέζους της φυλής Mac-κάτι, που τρέχουν αφηνιασμένοι έχοντας προτεταμένα τα cavalry-killers μακριά δόρατά τους! Φοβερό.

Ομολογουμένως, οι μάχες είναι εντυπωσιακές. Δεκάδες πεζικάριοι, ιππικά, πολιορκητικές μηχανές (μάλιστα, έχουμε και πολιορκίες) να προελαύνουν, να αλλάζουν σχηματισμό, να τρέχουν με μανία προς τον αντίπαλο, η όλη αίσθηση δεν απέχει (τηρουμένων των αναλογιών) από όσα είδαμε στο έργο. Αν δε, τη στιγμή που οι παρατάξεις συγκρουστούν, επιθυμείτε να δείτε τη μάχη μέσα από τα μάτια ενός τάγματός σας, ενεργοποιείτε την αντίστοιχη κάμερα και... δεν θα πιστεύετε στα μάτια σας! Βέλη να εκτοξεύονται, τσεκούρια και pikes να "πέφτουν" από παντού και, φυσικά, ακολουθώντας το πνεύμα της ταινίας το αίμα να χύνεται ποτάμι (game K-13).

Σε περίπτωση, τώρα, που δεν είστε και τόσο ευθύς τύπος ή, τέλος πάντων, οι μεγάλες μάχες δεν είναι του χαρακτήρα σας, μπορείτε να επιλέξετε μία μικρή ομάδα στρατιωτών (10 το μέγιστο) και να τους οδηγήσετε σε επιδρομή σε μια εχθρική πόλη, έτσι για κανένα μικροπλιάτσικο, για να βγει το ψωμί της ημέρας δηλαδή. Επιπλέον, μπορείτε να δείτε τη δράση σε 3D! Αν, τέλος, βαρεθείτε να πολεμάτε, μπορείτε, κάθε φορά που πρέπει να πολεμήσετε, να ενεργοποιήσετε την επιλογή "use your initiative" και ο Pentium θα υπολογίσει τα πάντα - δώρο ένα κλιπάκι έκπληξη: Ποιος κέρδισε, ποιος έχασε κ.λπ. Πάντως, δεν σας το προτείνω, αφού ακόμα και στα χαμηλότερα επίπεδα δυσκολίας κλέβει ασύστολα!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι σχεδόν άριστα. Απλά και όμορφα στους 2D κόσμους, πολυγωνικά και... ακόμα πιο όμορφα στους αντίστοιχους 3D. Το animation που συνοδεύει τα μοντέλα είναι επίσης πολύ καλό, αν και θα μπορούσε να είχε προσεχτεί περισσότερο το ιππικό, αφού και τα άλογα δεν πείθουν ότι πατάνε στο έδαφος. Κατά τα άλλα, το αποτέλεσμα είναι απολαυστικό.

Οσον αφορά στον ήχο, είναι μεν ποιοτικός αλλά λίγος, πολύ λίγος. Στις 2D οθόνες ακούγεται συνεχώς το ίδιο κομμάτι (απομίμηση της αντίστοιχης μελωδίας από την ταινία), σε τέτοιο βαθμό που στο τέλος χαμήλωσα την ένταση του ήχου, γιατί πολύ απλά δεν άντεχα άλλο! Στις μάχες επίσης το αντίστοιχο κομμάτι είναι καταπληκτικό αλλά πάλι απελπιστικά μόνο. Τέλος, δεν υπάρχουν παρά απειροελάχιστα speeches. Μόνο κάτι σκοτσέζικα "OK" και κάτι σαν κραυγές θανάτου. Μα πού είναι οι ιαχές "Charge!", πού είναι οι κραυγές όταν δέχεστε την επίθεση του αντίπαλου στρατού, γιατί οι οπλές των αλόγων δεν ακούγονται καν; Κρίμα, όλα τα αυτά θα μπορούσαν να δημιουργήσουν μια απίστευτη ατμόσφαιρα.

MULTIPLAYER

Μέχρι και δώδεκα(!) παίκτες μπορούν να παίξουν μέσω συνολικά πέντε τρόπων σύνδεσης: IPX, Serial, Modem, TCP/IP και Mplayer. Ποιος θα επιβιώσει στο τέλος; Ο William Wallace και η παρέα του ή οι αριστοκράτες Bruce; 'Η μήπως οι πολεμόχαροι MacLeod;



Ο στρατός μου κινείται με απόλυτη πειθαρχία (καλά, καλά, μη βαράτε).

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Αρχικά, ομολογώ ότι η ύπαρξη των... άπειρων icons μου προκάλεσε αρνητική εντύπωση. Σίγουρα, όντας φίλος των turn based strategies, είχα δει πολλές παρόμοιες περιπτώσεις αλλά όχι σε τόσο μεγάλο βαθμό. Στη συνέχεια, όμως, και ενόσω κατανοούσα όλο και περισσότερο το παιχνίδι, διαπίστωσα ότι το Braveheart δεν είναι τυχαίος τίτλος. Βέβαια, δεν πρόκειται για κάτι το συγκλονιστικό, ωστόσο αποτελεί μία πετυχημένη προσπάθεια. Αν ήταν περισσότερο φιλικό προς το μέσο χρήστη και φιλοξενούσε μία ή δύο φρέσκες ιδέες παραπάνω (σε ό,τι αφορά τη διαχείριση, αφού οι περισσότερες είναι δανεισμένες από τα Lords of the Realm), η Eidos θα είχε στα χέρια της ένα "χρυσωρυχείο". Πάντως, συνολικά πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδυάζει όμορφα το βάθος στο gameplay (να είχα άλλες δέκα σελίδες να έγραφα για όλα τα features του gameplay!) αλλά και την απλή arcade-στιλ 3D διασκέδαση στις μάχες.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	78
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	81

82



Βαθύ gameplay, εντυπωσιακές μάχες, ένα τεράστιο έως ατέλειωτο σε διάρκεια παιχνίδι. Με λίγο περισσότερη λεπτομέρεια θα είχε την επιτυχία του ομώνυμου κινηματογραφικού τίτλου.

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

CIVILIZATION II: TEST OF TIME

REVIEWER	ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΩΣΤΑΚΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	90%

Την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές ίσως αναρωτηθείτε: Προς τι ένα παιχνίδι όπως το Civilization να μπει στη στήλη "Με δυο λόγια"; Η απάντηση είναι απλή και έχει δύο σκέλη. Πρώτον, στη στήλη "Με δυο λόγια" δεν συμπεριλαμβάνονται ντε και καλά "παρακατιανά" παιχνίδια, αλλά αυτά που δεν κρίνουμε σκόπιμο να αναλύσουμε σε βάρος άλλων, νεότερων. Δεύτερον, ένα παιχνίδι όπως το Civilization έχει τόσες παραλλαγές (προσφάτως αναλύσαμε δύο από αυτές) που θα ήταν άδικο για κάποιο άλλο παιχνίδι να του αφιερώσουμε τετρασέλιδη ανάλυση. Τα ανωτέρω αποτελούν μία εξήγηση που δίνεται με σκοπό να προλάβω όσους ενδεχομένως να μας κατακεραυνώσουν για τούτη μας την απόφαση.

Ας περάσουμε, όμως, στην ανάλυση. Η Hasbro Interactive μας προσφέρει μία νέα ενσάρκωση του θρυλικού παιχνιδιού που άφησε εποχή, με το όνομα Civilization II: Test of Time. Λογικό είναι κάποιοι να σκεφτούν ότι το εν λόγω παιχνίδι δεν έχει να δώσει τίποτα καινούριο εκτός από καλογυαλισμένα γραφικά, λίγα παραπάνω units και δύο με τρεις επιπλέον επιλογές. Εκ πρώτης όψεως όποιος σκεφτεί έτσι θα έχει δίκιο, αφού στην αρχή τα πράγματα τόσο στο gameplay όσο και στην όλη κατασκευή του γραφικού περιβάλλοντος του παιχνιδιού δείχνουν εντελώς ίδια με αυτά στους παλαιότερους τίτλους του. Αν όμως ρίξετε μια εις βάθος ματιά, θα διαπιστώσετε πως ίσως υπάρχει κάποιο λάθος στην εκτίμηση αυτή. Εξηγούμαι: Το παιχνίδι



εκτός από τα ομολογουμένως βελτιωμένα γραφικά διαθέτει σε ένα πακέτο ό,τι ακριβώς είχαν δώσει όλοι οι προηγούμενοι τίτλοι της Microprose μαζί: επιπλέον σενάρια, τη δυνατότητα να ξεκινήσετε το αρχικό παιχνίδι με περισσότερο χρόνο στη διάθεσή σας και την ευκαιρία να επιλέξετε μεταξύ δύο εναλλακτικών έξτρα παιχνιδιών, του Fantasy Game (θα σταθούμε ιδιαιτέρως σε αυτό το σημείο στη συνέχεια) και του Sci-Fi. Το τελευταίο μοιάζει πολύ με το Alpha Centauri, καθώς σε αυτό ξεκινάτε όπως ακριβώς στο προαναφερθέν game - δηλαδή, μετά μία καταστροφή του διαστημόπλοιου, οι επιβάτες του οποίου ήταν από διάφορες φυλές. Οι τελευταίες προσπαθούν να κατοικήσουν στο νέο αφιλόξενο πλανήτη στον οποίο προσεδαφίστηκαν. Ως λάτρης των Fantasy RPGs βρήκα υπερβολικά ενδιαφέρον το Fantasy Game, καθώς μου δινόταν η δυνατότητα να επιλέξω την αγαπημένη μου φυλή, που δεν είναι άλλη από τα θεσπέσια elves, και να την οδηγήσω στο απόγειο του πολιτισμού της. Μία αληθινά εκπληκτική εμπειρία.



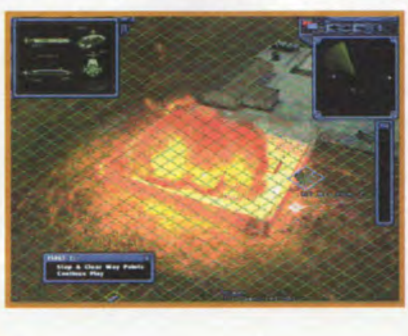
Κάθε παιχνίδι (Original, Fantasy και Sci-Fi) διαθέτει τα δικά του units, πολιτιστικά και τεχνολογικά επιτεύγματα και wonders of the world, ενώ οι τρόποι νίκης είναι λίγο πολύ οι ίδιοι και στα τρία παιχνίδια, με τις ανάλογες παραλλαγές στο Fantasy και το Sci-Fi game. Διπλωματία και Barbarians δεν θα μπορούσαν να λείψουν, με τις σχετικές μεταλλάξεις στις διάφορες εκδοχές τους, ανάλογα με το παιχνίδι της επιλογής σας. Επιπλέον, μπορείτε να ενεργοποιήσετε το cheat mode του παιχνιδιού με σκοπό την κατασκευή σεναρίων ή απλώς για να τινάξετε την banka στο Civ Score. (Προσοχή, όμως! Θα καταγραφείτε στον πίνακα των high scores ως cheaters!)

Εν κατακλείδι, η καινούρια κυκλοφορία του Civilization μπορεί να δείχνει κάπως παρωχημένη και αρχικά το στοιχείο της επανάληψης να μοιάζει έντονο, αλλά αξίζει να μπει στη συλλογή σας για πολλούς και διάφορους λόγους. Πρώτα απ' όλα, πρόκειται για έναν τίτλο του οποίου η αντοχή στο χρόνο είναι μεγάλη, το δε gameplay εθιστικό - σίγουρα θα σας μαγνητίσει. Επειτα, έχει αρκετά νέα στοιχεία που επιβάλλεται, εάν είστε οπαδοί τέτοιων παιχνιδιών, να εξερευνήσετε. Κλείνοντας, θα αναφέρω κάτι ακόμη: Παιχνίδια όπως το Civilization αξίζει να κυκλοφορούν κάθε τόσο μία βελτιωμένη -σε σχέση με τους προηγούμενους τίτλους αλλά και με τα στάνταρντ της εποχής- έκδοση, ώστε στο μυαλό των παλιών αλλά και νέων οπαδών αυτών των τίτλων να δείχνουν φρέσκα και εναρμονισμένα με το πνεύμα της εποχής.

BATTLESHIP

REVIEWER	ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	72%

Είναι σχεδόν βέβαιο πως όλοι έχετε παίξει το γνωστό επιτραπέζιο παιχνίδι "Ναυμαχία". Οι φράσεις "Αχ, με χτύπησες!" ή "Χα, πέτυχες θάλασσα, σκουλήκι!" θα έχουν ακουστεί στο σαλόνι σας αρκετές φορές και μάλιστα κάποτε σε όχι και τόσο κόσμιο κλίμα... Η Hasbro, η εταιρία που ειδικεύεται στο να φέρνει κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια στις οθόνες των υπολογιστών μας, δημιούργησε αυτή την ηλεκτρονική έκδοση της "Ναυμαχίας" προσθέτοντας στο παιχνίδι χαρακτηριστικά real-time στρατηγικής. Από τη μία πλευρά υπάρχει το κλασικό παιχνίδι, το οποίο είναι turn-based και λειτουργεί όπως και το επιτραπέζιο, δηλαδή με διαδοχικές προσπάθειες να πλήξετε με τα όπλα των πλοίων σας τον αντίπαλο στόλο, και από την άλλη το επίπεδο World Domination, το οποίο είναι το βασικό κομμάτι του παιχνιδιού και λειτουργεί σε συνθή-



κες πραγματικού χρόνου. Αυτό που έχετε να κάνετε είναι να δημιουργήσετε στόλους από πλοία και υποβρύχια και να προσπαθήσετε να τα βγάλετε πέρα με τους αντίπαλους στόλους στα διάφορα σενάρια που περιέχονται στο παιχνίδι. Στον τομέα της στρατηγικής το παιχνίδι μάλλον δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στον ολοένα αυξανόμενο ανταγωνισμό των σύγχρονων τίτλων, αν και η προσπάθεια είναι αρκετά καλή. Το gameplay χάνει σε βάθος, ενώ απαιτείται ένας βαθμός εξοικείωσης με το χειρισμό για να μπορέσετε να πολεμήσετε αποτελεσματικά (ο στόλος σας κινείται ομαδικά σε zoom out και πολεμά σε zoom in, μπερδεύοντας τα πράγματα). Τα γραφικά του Battleship καθώς και ο ήχος δεν είναι τίποτα σπουδαίο, γεγονός που συντείνει στην άποψη ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι με μέτρια εικόνα. Χωρίς να είναι άσχημα, τα γραφικά είναι μάλλον φτωχά (μόνο οι animated sequences σώζουν την κατάσταση), ενώ ο ήχος περιορίζεται στους ήχους της μάχης. Σε γενικές γραμμές, η προσπάθεια είναι καλή και συνιστάται ανεπιφύλακτα σε όσους θα ήθελαν να ξαναζήσουν από τον υπολογιστή τη μαγεία του επιτραπέζιου παιχνιδιού, ξεπερνώντας όμως την απλή αντιγραφή. Αν, ωστόσο, ψάχνετε κάτι στο στιλ του Starcraft, μάλλον πρέπει να στραφείτε προς άλλη κατεύθυνση.



WARZONE 2100

REVIEWER	ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	89%

Ο μόνος λόγος που το Warzone 2100 κατατάχθηκε σε αυτή τη στήλη είναι η κατά κάποιον τρόπο παλαιότητά του. Εχει άφθονα θετικά στοιχεία, τα οποία ως σύνολο μπορούν να αποτελέσουν ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι. Οταν το Warzone 2100 κυκλοφόρησε, ρώτησα αρκετούς προκειμένου να μάθω αν τους άρεσε. Οι απαντήσεις που έλαβα ήταν αρνητικές. Ε, έκανα το λάθος και τις αγνόησα. Μήνες μετά, το είδα σε ένα demo του και τρελάθηκα με τα γραφικά του. Το Warzone 2100 είναι εξ ολοκλήρου για 3D, γεγονός που σας επιτρέπει να ελέγχετε τη δράση από όποια οπτική γωνία θέλετε! Μία καινοτομία που συνάντησα στο Warzone 2100 είναι το ότι δεν υπάρχει κανένα έτοιμο unit για παραγωγή όταν εγκαταστήσετε ένα factory! Πρέπει να το φτιάξετε μόνοι σας!!! Διαλέγετε το σκελετό του, το όπλο του και το πώς θα κινείται (tracks, hover κ.ά.). Αυτό, βέβαια, προϋποθέτει συνεχή αναβάθμιση των τεχνολογιών, οι οποίες είναι εκατοντάδες και σας καλούν να τις ερευνήσετε, κάτι που είναι ένα από τα λίγα αρνητικά του τίτλου - ο παίκτης βαριέται να αναβαθμίζει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, επιπλέον είναι χρονοβόρο και πολύ ακριβό (ευτυχώς υπάρχουν cheats!).







Το σενάριο στο single player είναι πολύ καλό. Η γη μόλις συνέρχεται από πυρηνικό ολοκαύτωμα, το οποίο προκάλεσε τεχνική(!) βλάβη. Τουλάχιστον έτσι δείχνουν τα πράγματα. Καθώς προχωρείτε στο παιχνίδι το σενάριο αναστρέφεται σταδιακά και το φινάλε σάς αφήνει να ζητάτε sequel...

MACHINES

REVIEWER	ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	70%

Η Acclaim μας το γύρισε στα strategies, αλλά μολονότι έκανε εκπληκτική δουλειά στα γραφικά, το gameplay είναι άκρως βαρετό! Το Machines είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής εξ ολοκλήρου σε 3D, με αρκετές μονάδες και αναβαθμίσεις. Το αξιοπρόσεχτο σημείο στο Machines είναι ότι ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να "βλέπει" από τα μάτια οποιουδήποτε δικού του unit στο πεδίο της μάχης. Μεταφερόσαστε στο cockpit της μονάδας και τη χειρίζεστε σαν να παίζετε ένα Doomclone. Εκεί είναι που φαίνονται τα πολύ καλά γραφικά του παιχνιδιού. Ομως, τα παιχνίδια στρατηγικής απαιτούν πλήρη κάλυψη του πεδίου και αυτό το feature είναι κατά συνέπεια μάλλον άχρηστο. Οταν κάποιος παίζει σκάκι, θέλει να βλέπει τα πιόνια από πάνω και όχι από τα μάτια τους! Δίκιο δεν έχω; Καλύτερα η Acclaim να έκανε ένα καινούριο first person shooter παρά το Machines.





PC

HINTS & TIPS

Γεια σας, πιστοί μου υπήκοοι. Καλωσορίσατε και αυτόν το μήνα στη στήλη "Hints'n'Tips". Μία στήλη που έχει δημιουργηθεί για να βοηθήσει όλους εσάς που όσο και να έχετε προσπαθήσει να περάσετε κάποιο σημείο στο αγαπημένο σας παιχνίδι δεν τα καταφέρατε. Ομως, μετά λύπης μου διαπιστώνω ότι πολλοί από εσάς, προτού καν ξεκινήσετε να παίζετε ένα παιχνίδι, ψάχνετε για διάφορα κόλπα. Οχι κι έτσι, βρε παιδιά! Ενα άλλο σημαντικό θέμα που θέλω να θίξω αφορά στο γεγονός ότι δεν δείχνετε την υποστήριξή σας προς τη στήλη. Δεν κάνει κακό πού και πού να στέλνετε και εσείς κανένα κόλπο προς δημοσίευση. Επειτα από αρκετό καιρό κάποιος από εσάς, ο Arch Devil, έστειλε cheats για το Might & Magic VII, τα οποία δημοσιεύω με ευχαρίστηση. Περιμένω τη βοήθεια και των υπολοίπων.

του Nosferatu, Underworld Cheater

FUTURE COP L.A.P.D

Ας ξεκινήσουμε με τους κωδικούς των επιπέδων του εν λόγω παιχνιδιού δράσης. Αν η περιπλά-





νησή σας στους δρόμους του (μελλοντικού) LA είναι λίγο δύσκολη, χρησιμοποιήστε τους:

- **Level 2:** TAFRGYBIRR
- **Level 3:** CRGRGYBLRY
- **Level 4:** FUMRGYBLRL
- **Level 5:** SIFUGOBLLR
- **Level 6:** TAGUGOBLLY
- **Level 7:** CRMUGOBLLL
- **Level 8:** FEMUGOBYSL

RAINBOW SIX - ROGUE SPEAR

Αν και η συνέχεια του πολύ καλού παιχνιδιού Rainbow Six βρίσκεται ακόμη σε στάδιο δοκιμών (beta testings), εντούτοις υπάρχουν cheats για την demo έκδοση (κοίτα πού φτάσαμε!). Τέλος πάντων, αν νομίζετε πως σας ενδιαφέρει, τότε, ενώ παίζετε, πατήστε Semicolon και εν συνεχεία δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς, ώστε







να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο cheat:

- **5fingerdiscount:** Ξαναγεμίστε τα όπλα σας.
- **explore:** Mode εξερεύνησης.
- **playergod:** Ο επιλεγμένος χαρακτήρας γίνεται αόρατος.
- **teamgod:** Ολη η ομάδα γίνεται αόρατη.

RE - VOLT

Ενα αρκετά πρωτότυπο racing game στο οποίο δεν "πρωταγωνιστούν" υπερσύγχρονα αυτοκίνητα και εντυπωσιακές αγωνιστικές πίστες αλλά τα πασίγνωστα τηλεκατευθυνόμενα αυτοκινητάκια. Οι κωδικοί που ακολουθούν πρέπει να



δοθούν στο name wheel (εκεί όπου δίνετε το όνομά σας). Αφού δώσετε τον κωδικό που θέλετε, μπορείτε να επιστρέψετε στο name wheel και να δώσετε το όνομα που επιθυμείτε.

- **Carnival:** Ολα τα οχήματα.
- **Changeling:** Αλλάζετε αυτοκίνητα κατά τη διάρκεια της πίστας.
- **Drinkme:** Μικροσκοπικά αυτοκίνητα.
- **Joker:** Τα αυτοκίνητα γίνονται όλα πανομοιότυπα (Multiplayer mode).



- **Sadist:** Επιλέξτε όπλα μέσα στο παιχνίδι με το δεξί shift.
- **Tracker:** Ολα τα tracks διαθέσιμα.
- **Tvtime:** Ενεργοποιεί τις κάμερες F5 και F6.
- **Urco:** Δυνατότητα επιλογής UFO ως οχήματος!

Εκτός των ανωτέρω, όσοι γνωρίζετε βασικές αρχές χειρισμού αρχείων, μπορείτε να κάνετε το εξής: Πηγαίνετε στο directory cars και από εκεί στο directory του αυτοκι-







νήτου που θα επιλέξετε όταν τρέξετε το παιχνίδι. Ανοίξτε το αρχείο κειμένου parameters.txt (με το notepad) και αλλάξτε την top-speed γραμμή κατά πώς επιθυμείτε. Ετσι το αυτοκίνητό σας θα πηγαίνει γρηγορότερα από τα άλλα. Επίσης, με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να τροποποιήσετε τις επιλογές Acceleration steering rate και Wheel size.

MIGHT & MAGIC VII

Μερικές συμβουλές για το παιχνίδι αυτό από το φίλο μου τον Arch Devil:

1) Quest of Paintings: Οι τρεις πίνακες βρίσκονται στα εξής σημεία: του Αγγέλου στο Haunted



Mansion στα Barrow Downs, του Archibald και του Roland στο Castle Gryphonheart στην Erathia.

2) Quest of Choosing Side: Οταν σώσετε τους νάνους από τα ορυχεία, ξαφνικά θα αρχίσουν τα Elves και οι Humans να ετοιμάζονται για πόλεμο. Η πλευρά που θα πρέπει να διαλέξετε είναι των Humans. Πρέπει να εκπληρώσετε την αποστολή της Queen Catherine και να προδώσετε το βασιλιά των ξωτικών πηγαίνοντάς του τα false riverside plans. Οποιαδήποτε άλλη κίνηση θα σας αποτρέψει από το να συνεχίσετε το παιχνίδι.

3) Quest of Choosing Path: Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα



του ενός και του άλλου:

- **Dark Path:** Θα γίνει πόλεμος μεταξύ των Ξωτικών και των Ανθρώπων. Οταν επισκεφθείτε ξανά τις τοποθεσίες Bracade Desert, Castle Gryphonheart και Castle Navan, όλοι εκεί θα σας επιτίθενται. Θα υπηρετείτε τους διαβολικούς necromancers και τον Archibald. Ολοι στο Pit θα είναι φίλοι σας και θα μάθετε τη μαύρη μαγεία (έχει τα καλύτερα επιθετικά spells).



- **Light Path:** Δεν θα γίνει ο παραπάνω πόλεμος και, όταν επισκεφθείτε τις προηγούμενες τοπο-

ΤΑ HINTS & TIPS ΤΟΥ 1999

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
ABE'S ODYSSEY	103
AGE OF EMPIRES 2	108
ALIENS vs PREDATOR	108
ALPHA CENTAURI	104,105
ARMY MEN	103
BALDUR'S GATE	103,104
BALDUR'S GATE - TALES OF THE SWORD COAST	109
BLADE RUNNER	103
BLOOD 2	103,104
CAESAR 3	103
CARMAGEDDON 2	103,105
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	106,107
CIVILIZATION 2	106
COLIN McRAE RALLY	105
COMMANDOS: BTCOD	105,106,107
DEER HUNTER	102
DELTA FORCE	104
DRAKAN	109
DUNE 2000	103
FIFTH ELEMENT	102
FUTURE COP LAPD	107
GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969	109
GET MEDIEVAL	102
GRAND TOURING	105
HALF-LIFE	102
HERETIC II	102
HEROES OF MIGHT & MAGIC	102
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	106
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	102
HIDDEN AND DANGEROUS (DEMO)	108
HIDDEN AND DANGEROUS (FULL VERS)	109
IMPERIUM GALACTICA	106
KING'S QUEST 8	107
MEN IN BLACK	104
MIDTOWN MADNESS	109
MIGHT & MAGIC VI	107
MOTO RACER	103
MYTH 2: SOULBRINGER	103,104,106
NBA LIVE 99	105
NEED FOR SPEED 3	108
NEED FOR SPEED 4	108
NHL '99	107
NIGHTMARE CREATURES	104
POPULUS: THE BEGINNING	102

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
POWERSLIDE	104
PREMIER MANAGER 99	109
RAGE OF MAGES	103,107
RAGE OF MAGES 2	109
RAILROAD TYCOON 2	103
RAINBOW SIX	102
REDLINE	106
REQUIEM	107
RESIDENT EVIL 2	105
RESIDENT EVIL 2 PLATINUM	106
ROLLERCOASTER TYCOON	107
S.C.A.R.S.	108
SETTLERS 3	106
SHOGO	104,105
SIMCITY 3000	103,104
SIN	102
SNOWMOBILE RACING	107
SOLDIERS AT WAR	105
SOUTH PARK	106
SPORT CARS GT	107
STARCRAFT	104
STARCRAFT: BROOD WAR	103
STAR TRECK: BIRTH OF THE FEDERATION	108
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	108
STAR WARS: EPISODE 1 RACER	108
SYSTEM SHOCK 2	109
TA KINGDOMS	109
TEST DRIVE 5	102
THIEF: THE DARK PROJECT	105
TOCA 2	106
TOMB RAIDER 3	103,105
TRESPASSER	102,105
TUROK 2	105
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98	106
UNREAL	102
WAR OF THE WORLDS	104
WARGASM (DEMO)	103
WCW NITRO	106
WING COMMANDER: PROPHECY	107
WING COMMANDER: SECRET OPS	102
WWII FIGHTERS	108
WORMS ARMAGEDDON	107
X-WING ALLIANCE	107

HINTS & TIPS

θεσίες συν τη Celeste, όλοι εκεί θα είναι φίλοι σας. Εχθροί σας θα γίνουν μόνο τα Goblins στο Deyja. Θα υπηρετείτε τους καλούς wizzards και τον Gavin Magnus και θα μάθετε τη λευκή μαγεία (και μετά το Archmage Quest, το καταπληκτικό Divine Intervension spell, το οποίο και κάνει το παιχνίδι λιγότερο δύσκολο).

JAGGED ALLIANCE 2

Το Jagged Alliance 2 είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που συνδυάζει πολλά θετικά στοιχεία και δίνει ένα πολύ καλό τελικό αποτέλεσμα



(δείτε σχετικά το review του στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master"). Για να ενεργοποιήσετε τα cheats του, κρατήστε πατημένο το Ctrl και γράψτε IGUANA. Κατόπιν τούτου δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς ενώ παίζετε. (Σ.σ.: Οπου χρειάζονται νούμερα, πατήστε τα νούμερα από το numpad του υπολογιστή σας.)

- **ALT+1:** Ο μισθοφόρος μετατρέπεται σε tank!
- **ALT+2:** Ο μισθοφόρος μετατρέπεται σε κοριό.
- **ALT+4:** Ο μισθοφόρος κάθεται σε αναπηρικό καροτσάκι.
- **ALT+5:** Ο μισθοφόρος μετατρέπεται σε έναν μεγάλο κοριό.





- **ALT+Q:** Εξαφανίζονται οι οροφές των κτιρίων και μπορείτε να δείτε τι συμβαίνει μέσα σε αυτά.
- **ALT+R:** Επαναγεμίζει το όπλο σας.
- **ALT+D:** Ανανεώνονται τα action points του επιλεγμένου μισθοφόρου.
- **CTRL+H:** Ο μισθοφόρος χάνει health points (ο cursor πρέπει να βρίσκεται ακριβώς στη θέση στην οποία βρίσκεται και ο μισθοφόρος).
- **CTRL+U:** Γιατρεύει το μισθοφόρο (ισχύουν οι προαναφερθείσες προϋποθέσεις).
- **CTRL+O:** Εμφανίζεται ένας εχθρός-κοριός.



- **CTRL+T:** Ολοι οι μισθοφόροι συλλαμβάνονται από την bad queen.

(Τα αποτελέσματα που ακολουθούν εφαρμόζονται στο σημείο στο οποίο βρίσκεται κάθε φορά ο cursor του ποντικιού σας.)

- **ALT+B:** Εμφανίζεται ο εχθρός.
- **ALT+C:** Εμφανίζεται ένας πολίτης.
- **ALT+E:** Εμφανίζονται όλες οι μονάδες και τα αντικείμενα.
- **ALT+G:** Ενας νέος μισθοφόρος εμφανίζεται.
- **ALT+I:** Εμφανίζεται ένα τυχαίο, μεταγενέστερης τεχνολογίας, όπλο.
- **ALT+K:** Στο σημείο όπου είναι ο cursor ανατινάζεται μία χειροβομβίδα γκαζιού.
- **ALT+O:** Εξολοθρεύονται αμέσως όλοι οι εχθροί (ψεκάστε, σκουπίστε, τελειώσατε!).
- **ALT+T:** Τηλεμεταφέρεται ο επιλεγμένος μισθοφόρος.
- **ALT+Y:** Εμφανίζεται ένα ρομπότ.
- **CTRL+K:** Εκρήγνυται μία χειροβομβίδα χειρός.

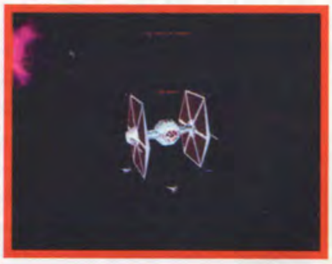
X-WING ALLIANCE

Στο τεύχος 107 είχαν δημοσιευθεί κωδικοί για αυτό το πολύ καλό space combat παιχνίδι. Οι φίλοι, λοιπόν, του εν λόγω παιχνιδιού



έχουν τώρα την ευκαιρία να εμπλουτίσουν τη "συλλογή" τους με μερικά ακόμη cheats.

Πατήστε το Esc πριν να ξεκινήσετε μία αποστολή και μπείτε στο μενού "general options". Εκεί ενεργο-



ποιήστε τις επιλογές "tour invulnerable" ή "unlimited ammo". Η ενεργοποίησή τους πάντως επιφέρει και κάποιες συνέπειες. Ετσι, ύστερα από αυτό, θα έχετε λιγότερους πό-





ντους, καθόλου bonus πόντους και δεν θα παίρνετε μετάλλια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

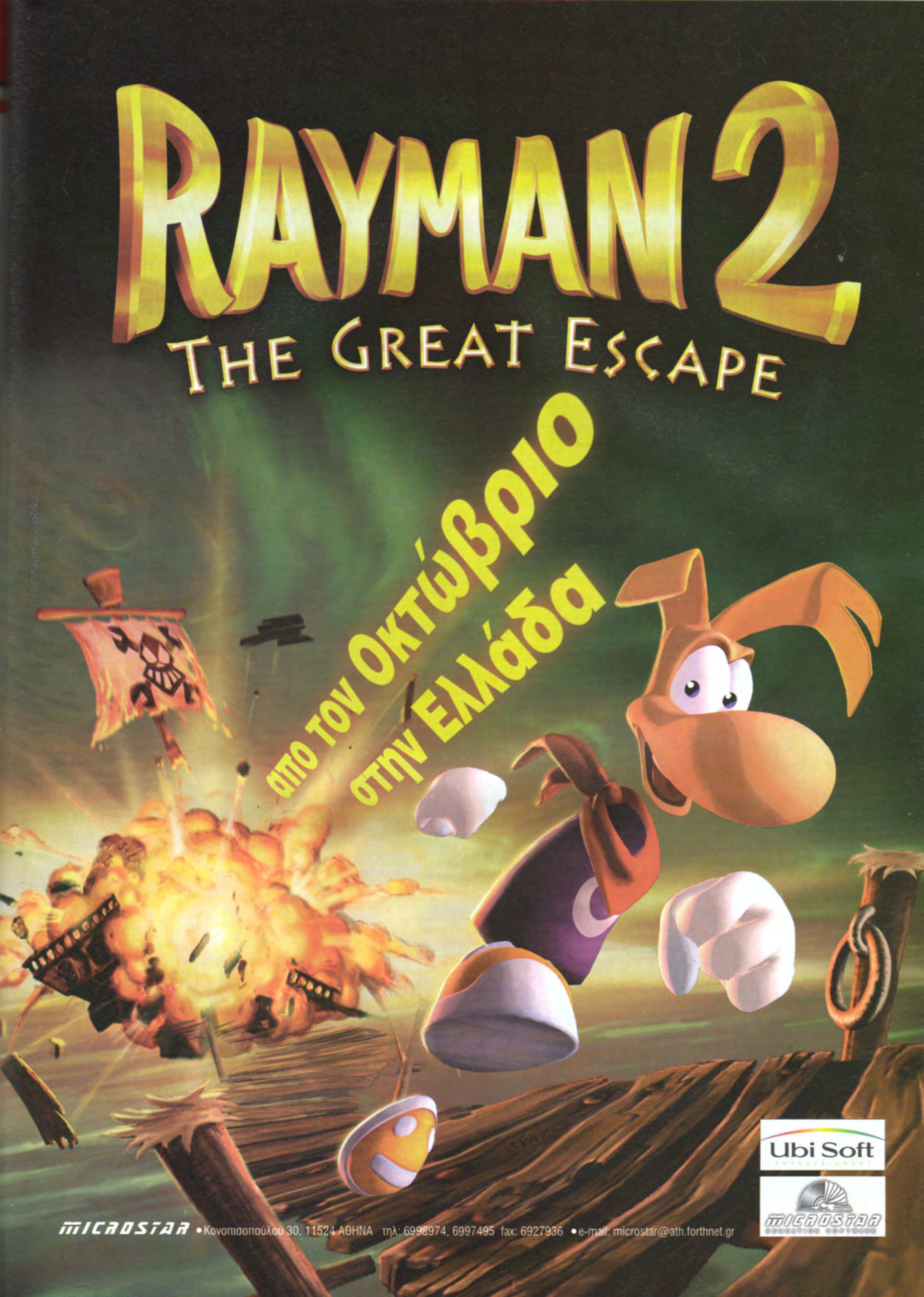
Πετάξτε με όλα τα σκάφη: Για να το επιτύχετε αυτό πρέπει να βρείτε ένα document που ονομάζεται shiplist και βρίσκεται στο folder που είναι εγκαταστημένο το παιχνίδι. Μόλις το ανοίξετε, μπορείτε να δείτε τη λίστα με τα ονόματα των διαστημόπλοιων και τα χαρακτηριστικά τους. Στο τέλος των γραμμών αυτών θα δείτε είτε τη λέξη flyable είτε τη λέξη non-flyable. Για να μπορέσετε να επιλέξετε κάποιο σκάφος non-flyable, απλώς αφαιρέστε το πρώτο συνθετικό της λέξης και κάνετε save στο αρχείο.

Σημείωση: Αν πετάτε με κάποιο από τα μεγάλα σκάφη (π.χ. Star Destroyers και Cruises), ο χειρισμός τους είναι πάρα πολύ αργός και οι περιστρεφόμενοι πυργίσκοι δεν λειτουργούν. Επίσης (πάντα για τα επιπρόσθετα αεροσκάφη), οι ήχοι των μηχανών μπορεί να μην ακούγονται σωστά, ενώ ακόμη και τα cockpits δεν είναι ορατά.

NOCTURNE

Το Nocturne είναι ένα από τα πολλά παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στη φετινή ECTS, στο Λονδίνο. Βέβαια, η πλήρης έκδοσή του δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμη, αλλά έχει βγει το demo του. Φυσικά, δεν αποκλείεται αυτοί οι κωδικοί να ισχύσουν και με τη full version (μία




RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
απο τον Οκτώβριο
στην Ελλάδα
Ubi Soft
MICROSTAR
MICROSTAR •Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr

HINTS & TIPS



δοκιμή μόλις βγει το παιχνίδι, θα σας πείσει). Δώστε, λοιπόν, έναν από τους ακόλουθους κωδικούς ενώ παίζετε και αποκτήστε το αντίστοιχο "προϊόν":

- **Battery:** Ξαναγεμίζει το flashlight.
- **Beavis:** Εκτοξευτής φωτιάς.
- **Crossbow:** Καταπέλτης.
- **Flametip:** Φλεγόμενα βέλη.
- **Freeze:** Παγώνει το AI των εχθρών σας.
- **Gathering:** God mode.
- **Giveallammo:** Εκατό κομμάτια πυρομαχικών για το επιλεγμένο όπλο σας.
- **Shotgun:** Καραμπίνα.
- **Tommygun:** Οπλοπολυβόλο.

ANNO 1602

Μία μικρή βοήθεια και για αυτό το παιχνίδι στρατηγικής νομίζω πως



δεν θα βλάψει κανέναν. Αν, λοιπόν, θέλετε να έχετε πρόσβαση σε όλες τις αποστολές, ανοίξτε το φάκελο "game.dat" του παιχνιδιού (βρίσκεται όπου έχετε εγκαταστήσει το





παιχνίδι) με το notepad, βρείτε τη σειρά που γράφει "Volume: -750, 0, -5??" και αλλάξτε τη σε "Vol-

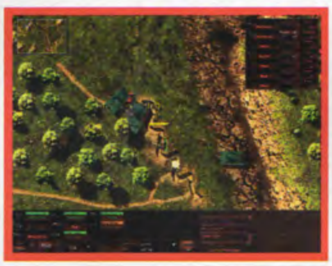


ume: -750, 0, -580" (χωρίς τα εισαγωγικά). Σημειώστε εδώ πως είναι πολύ πιθανό ο αριθμός -750 να διαφέρει. Απλώς κοιτάξτε να ταιριάζουν όλα τα υπόλοιπα στοιχεία της πρότασης.

CLOSE COMBAT 3

Το Close Combat 3 είναι το παιχνίδι που συμπληρώνει τη -μέχρι τώρα- τριλογία παιχνιδιών στρατηγικής της Microsoft και ασχολείται με τα γεγονότα που έλαβαν χώρα στο ρωσικό μέτωπο κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Για να







χρησιμοποιήσετε αυτό το cheat, θα πρέπει να κάνετε χρήση ενός hex editor:

- Ενώ λοιπόν παίζετε, κάνετε save και εν συνεχεία ένα backup (αντίγραφο) του σωσίματος αυτού.
- Ανοίξτε τον hex editor και με τη βοήθειά του ψάξτε και εντοπίστε το σωσμένο παιχνίδι



σας (από το όνομά του).
- Εντοπίστε την πρώτη γραμμή επάνω από το όνομα του σωσμένου αρχείου.
- Πηγαίνετε στην πέμπτη σειρά που περιλαμβάνει τον αριθμό 6.600.
- Τροποποιήστε τον σε AA09.
- Σώστε ό,τι κάνατε και ξανατρέξτε το παιχνίδι.

Επειτα από αυτό θα έχετε 24.056 νέα εναπομείναντα requisitions points αντί για 102.

DARKSTONE

Αναλυτικό review αυτού του πολύ καλού RPG θα βρείτε στο πα-





ρόν τεύχος. Εγώ με τη σειρά μου σας προσφέρω μερικά κολπάκια για το εν λόγω παιχνίδι:

- **Bonus Song**

Για να το επιτύχετε (ισχύει μόνο σε Single player mode), ρίξτε απλώς μερικά νομίσματα στο



bard's tray (βρίσκεται στο κέντρο της πόλης).

- **Πώς να αποκτήσετε εύκολα χρήματα:**

α) Ξεκινήστε ένα καινούριο παιχνίδι και μεταφέρετε όλα τα χρήματα από τον ένα χαρακτήρα στον άλλο.

β) Ξαναρχίστε ένα νέο παιχνίδι, χρησιμοποιήστε το χαρακτήρα στον οποίο προηγουμένως δώσατε

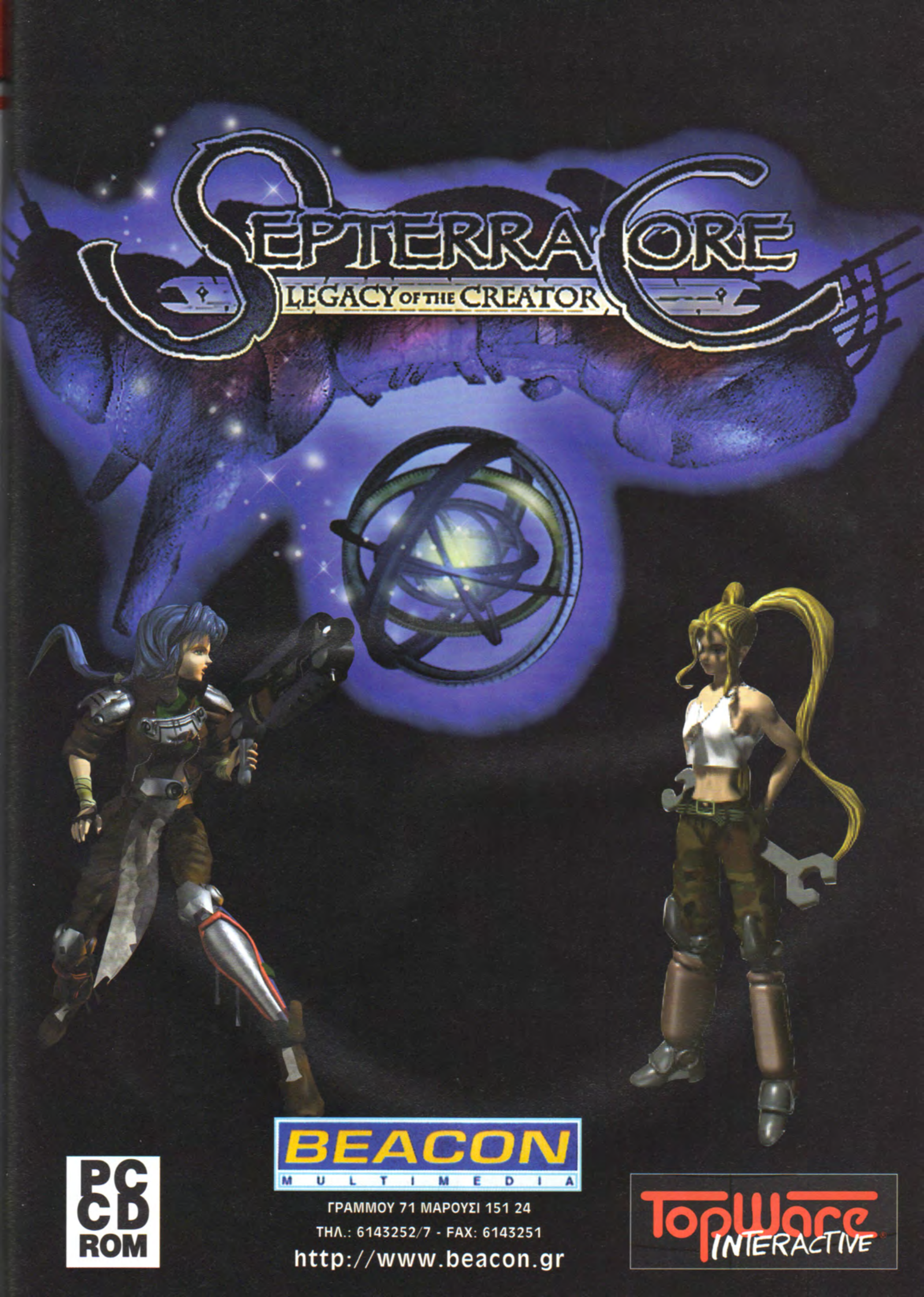


τα χρήματα και εισαγάγετε στο παιχνίδι έναν νέο χαρακτήρα.

γ) Πάρτε τα 1.500 gold από το νέο αυτό χαρακτήρα και δώστε τα σε εκείνον που έχει μαζέψει όλα τα προηγούμενα.

Εννοείται πως μπορείτε να επαναλάβετε το κόλπο αυτό όσες φορές επιθυμείτε.

PC


Septerra Core
Legacy of the Creator
PC CD ROM
BEACON
MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71 ΜΑΡΟΥΣΙ 151 24
ΤΗΛ.: 6143252/7 - FAX: 6143251
http://www.beacon.gr
TopWare INTERACTIVE

TUROK 2: SEEDS OF EVIL
ΜΕΡΟΣ Γ'

Και αυτόν το μήνα το "PC Master" είναι πιστό στο ραντεβού του για τη συνέχεια της λύσης του Turok 2, με το τρίτο και τελευταίο μέρος της. Ας δούμε όμως τα μυστικά της 5ης και της 6ης πίστας, που τόσο πολύ σας απασχολούν τον τελευταίο καιρό.

Του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

LEVELS HALL

Προχώρησε ευθεία και βρες την πόρτα που φαίνεται στη φωτογραφία δίπλα - αυτή οδηγεί στο LEVEL 5. Πλησίασέ την και χρησιμοποίησε πάνω της τα κλειδιά. Αφού την ανοίξεις, μπες, και στη συνέχεια στην portal που υπάρχει πίσω από αυτή.



Αυτή η πόρτα οδηγεί στο πέμπτο level.

LEVEL 5: HIVE OF THE MANTIDS

Mission Objectives:

- Κατάστρεψε 3 Queen Embryos.
- Κατάστρεψε τον κεντρικό υπολογιστή (master computer).
- Βρες το energy totem της πίστας και υπερασπίσου το.

Ξεκινώντας βρίσκεσαι σε ένα πολύ μεγάλο δωμάτιο, στο οποίο υπάρχουν 4 "πυροβόλα κανόνια", ένα forcefield (που σε εμποδίζει να μπεις στην portal που οδηγεί στην επόμενη περιοχή) και πολλοί εντομοειδείς εχθροί (Mantids) που απειλούν να σε σκοτώσουν ανά πάσα στιγμή. Κατάστρεψε τα 4 κανόνια και όσα Mantids σου επιτίθενται. Ανοίγει το forcefield. Μπες γρήγορα στην portal.

Στη νέα οθόνη, κατάστρεψε το μπλε μηχάνημα (;) που γυρίζει ακριβώς μπροστά σου και προχώρησε προς τα αριστερά μέχρι να βρεις ακόμα ένα τέτοιο μηχάνημα (μέσα σε ένα μεγάλο δωμάτιο). Κατάστρεψέ το και αυτό και γύρνα στο σημείο απ' όπου μπήκες στην πίστα. Τώρα προχώρησε προς τα δεξιά (όπως κοιτούσες όταν πρωτοήρθες στην πίστα) και ακολούθησε το μονοπάτι. Στο νέο δωμάτιο, αφού σκοτώσεις μερικούς εχθρούς, ανέβα στην πλατφόρμα που υπάρχει εκεί. Ακολούθησε το μονοπάτι και στο νέο δωμάτιο διέλυσε τα δύο μίνι-κανόνια που είναι κολλημένα στο ταβάνι. Τώρα ακολούθησε το μονοπάτι στα δεξιά και βρίσκεις έναν διακόπτη. Ενεργοποίησέ τον και γύρνα στο προηγούμενο δωμάτιο όπου ανεβαίνεις στις ενεργοποιημένες πια πλατφόρμες για να πάρεις ένα κλειδί. Τώρα μπες στην πόρτα στα δεξιά από αυτήν που οδηγούσε στο διακόπτη και ακολούθησε το μονοπάτι ώσπου να βρεις μία portal στην οποία μπαίνεις μέσα.



Προχώρησε ευθεία, και στο σταυροδρόμι στρίψε αριστερά. Συνέχισε να προχωρείς. Φτάνεις σε ένα "περβάζι". Προχώρησε προς τα αριστερά και πήγαινε στην άκρη του γκρεμού. Κοίταξε κάτω και βλέπεις μία πλατφόρμα. Πήδα σε αυτήν και συνέχισε να πηδάς από πλατφόρμα σε πλατφόρμα μέχρι να βρεις μια κλειδωμένη πόρτα. Πυροβόλησε το κανόνι που υπάρχει πάνω και πίσω σου και αυτή ανοίγει. Προχώρησε ευθεία και μπες σε όλα τα δωμάτια ξεκινώντας από αυτό που βρίσκεται στα αριστερά και καταλήγοντας σε εκείνο στα δεξιά. Στο πρώτο σύλλεξε λίγα πυρομαχικά, στο δεύτερο κατάστρεψε ακόμα ένα μπλε μηχάνημα και στο τρίτο ανέβα στο ασανσέρ που βλέπεις εκεί. Προχώρησε ευθεία και, στο νέο δωμάτιο κατάστρεψε τα 4 κανόνια που υπάρχουν στο ταβάνι καθώς και τον μεταλλικό τύπο που θα βρεις στην άλλη άκρη του δωματίου (Soldier). Μπες στην πόρτα που ο τελευταίος φρουρούσε και ακολούθησε το μονοπάτι. Στο νέο δωμάτιο, αφού σκοτώσεις όσους σου επιτίθενται, μπες στην πόρτα στα βόρεια όπως μπαίνεις και ενεργοποίησε το διακόπτη. Γύρνα στο προηγούμενο δωμάτιο και ανέβα στην πλατφόρμα που ενεργοποίησες πριν από λίγο. Πάνω ενεργοποίησε ακόμα έναν διακό-

πτη και ανέβα στην πλατφόρμα που έρχεται για να ανέβεις ακόμα πιο πάνω. Ακολούθησε το μακρύ μονοπάτι και στο τέλος του βρίσκεις το Firestorm Cannon!!! Πέσε κάτω και βγες έξω από το δωμάτιο. Ακολούθησε το μονοπάτι στα αριστερά και, στο νέο δωμάτιο, κάνε κομματάκια τους εχθρούς που σου επιτίθενται. Συνέχισε να προχωράς ευθεία και μπες στην portal που βρίσκεις.

Στη νέα οθόνη προχώρησε ευθεία και μετά από λίγο φτάνεις σε ένα μεγάλο δωμάτιο όπου σου επιτίθενται 2 Soldiers. Αφού τους στείλεις από εκεί που ήρθαν, ενεργοποίησε όλους τους διακόπτες που υπάρχουν στα μικρά δωματιάκια μέσα στο μεγάλο, ώσπου να ενεργοποιήσεις ακόμα μία πλατφόρμα. Ανέβα πάνω της και ακολούθησε το διάδρομο μέχρι το επόμενο portal.

Βγες από την πόρτα μπροστά σου και πήδα στην πλατφόρμα που βρίσκεται κάτω από τον γκρεμό. Πήδα σε ακόμη μία πλατφόρμα που βρίσκεται από κάτω σου και μπες στην πόρτα. Κατάστρεψε τα 4 κανόνια στο ταβάνι και μπες στην πόρτα που μόλις άνοιξε. Σκότωσε τους εχθρούς σου, κατάστρεψε ακόμα ένα μπλε μηχάνημα και άνοιξε άλλες 2 πόρτες. Η μία περιέχει μία Warp Portal (κλειδωμένη) και η άλλη ένα ασανσέρ. Ανέβα με το ασανσέρ πάνω και ακολούθησε το μονοπάτι. Επειτα από αρκετή ώρα βρίσκεις το PFM Layer. Κατάστρεψε όλους τους εχθρούς που βρίσκονται από κάτω σου (ίσως είναι η κατάλληλη στιγμή να δοκιμάσεις το PFM). Ανοίγουν όλες οι πόρτες. Μία από αυτές περιέχει ένα κλειδί, καθώς και έναν ψεύτικο τοίχο, τον οποίο καταστρέφεις για να ανακαλύψεις έναν Warp Portal διακόπτη. Ενεργοποίησέ τον και πήγαινε στο προηγούμενο δωμάτιο, όπου μπαίνεις στην πόρτα που βρίσκεται αριστερά από εκεί όπου κατέβηκες. Ακολούθησε το μονοπάτι και βρίσκεσαι στο σημείο όπου ξεκίνησε η περιοχή. Πήγαινε στην Warp Portal και μπες μέσα της.



Καλά, βρε φίλε, sorry! (Τελικά, όποιος είναι μύγα, μυγιάζεται.)

Βρίσκεσαι στο 5ο διαστημόπλοιο. Προχώρησε λίγο μπροστά ώστε να σου επιτεθούν οι εχθροί σου και αφού τους σκοτώσεις, ανέβα στο κεκλιμένο επίπεδο στα αριστερά. Σκότωσε όλους όσους βρίσκεις και γύρνα το μοχλό που ανακαλύπτεις. Τώρα γύρνα στο κεντρικό δωμάτιο και ανέβα στο κεκλιμένο επίπεδο στα δεξιά. Συνέχισε να προχωρείς και να σκοτώνεις όσους βρίσκεις μπροστά σου. Επειτα από λίγο θα βρεις το 5ο Nuke Weapon Part. Μπες στην portal που βρίσκεις και γύρνα πίσω, εκεί απ' όπου μπήκες. Τώρα γύρνα στο σημείο όπου βρήκες τον PFM Layer και πέσε κάτω. Μπες στην πόρτα που υπάρχει ακριβώς ευθεία από εκεί που πέφτεις. Ακολούθησε το μονοπάτι, και βρίσκεις ακόμα μία portal στην οποία μπαίνεις μέσα. Ακολούθησε το διάδρομο και στον γκρεμό πέσε στο περβάζι που βρίσκεται από κάτω. Προχώρησε ευθεία και σκότωσε τον Soldier που υπάρχει εκεί.

Σημείωσε την περιοχή και ενεργοποίησε το διακόπτη που υπάρχει εκεί. Ανέβα στην πλατφόρμα που κατεβαίνει και όταν φτάσεις πάνω (σταυροδρόμι), προχώρησε ευθεία και πήδα κάτω στο περβάζι. Ενεργοποίησε το διακόπτη και αφού σκοτώσεις τα έντομα που σου επιτίθενται ξαφνικά, ανέβα στην πλατφόρμα που σε ανεβάζει πάνω. Ακολούθησε το μονοπάτι στα αριστερά (όπως ανέβηκες) και, αφού μπεις στο μεγάλο δωμάτιο, προχώρησε προς τα αριστερά και πυροβόλησε το σημείο του τοίχου που φαίνεται διαφορετικό από τα άλλα. Σκότωσε τον Soldier που βρίσκεις μέσα και διέλυσε ακόμα μία μπλε μηχανή. Τώρα βγες έξω και ψάξε την περιοχή μέχρι να βρεις μια πόρτα που οδηγεί σε έναν διακόπτη. Ενεργοποίησέ τον και γύρνα στο σταυροδρόμι. Συνέχισε ευθεία όπως γύρισες μόλις τώρα και ανέβα στη νέα ενεργοποιημένη πλατφόρμα. Προχώρησε ευθεία και πυροβόλησε τον τοίχο στα αριστερά για να τον καταστρέψεις. Ακολούθησε το διάδρομο ανεβαίνοντας στο ασανσέρ και όταν φτάσεις στο περβάζι, ακολούθησε το μονοπάτι των πλατφορμών που οδηγούν στα δεξιά. Ενεργοποίησε τον Warp Portal διακόπτη και τώρα γύρνα πίσω και ακολούθησε το άλλο μονοπάτι με τις πλατφόρμες, ώσπου να βρεις ακόμα ένα eagle feather. Τώρα πήδα κάτω στο περβάζι και συνέχισε να προχωρείς ευθεία. Στο τέλος του διαδρόμου υπάρχει ένα portal, αλλά προτού μπεις σε αυτό, γύρνα στο σημείο που είπα να σημειώσεις και μπες στην πόρτα που μόλις άνοιξε (πριν υπήρχε Force-



Να και η πιο όμορφη φάτσα που συναντάτε στο παιχνίδι.



Ετσι είναι οι περιβόητες "μπλε μηχανές" που αναφέρω στη λύση.

field). Ακολούθησε το μονοπάτι και φτάνεις σε μία Warp Portal. Μπες μέσα και παίρνεις το "Whisper Talisman". Τώρα γύρνα πίσω στην portal και μπες μέσα.

Στη νέα οθόνη, προχώρησε ευθεία και στο νέο δωμάτιο σκότωσε 4 Mantids και τους 2 Soldiers που ακολουθούν, ενώ στη συνέχεια μπες στην πόρτα στην άλλη άκρη του δωματίου. Ακολούθησε το διάδρομο, σκοτώνοντας έντομα και περνώντας από δύο δωμάτια, ενώ στο δεύτερο δωμάτιο μπες στην πόρτα που υπάρχει στην άλλη άκρη του. Σκότωσε τον Mantid που βρίσκεται απέναντί σου και πέσε κάτω, μέσα στο νερό. Καθάρισε την περιοχή από τους εχθρούς και μπες κάτω από το νερό για να βρεις ένα μυστικό πέρασμα που οδηγεί σε άλλη μία μπλε μηχανή. Κατάστρεψέ την και ξανανέβα πάνω στην επιφάνεια, ενώ στη συνέχεια ξαναγύρνα στο προηγούμενο δωμάτιο με τη βοήθεια του ασανσέρ πλατφόρμας που βρίσκεται στην επιφάνεια. Τώρα προχώρησε προς τα δεξιά και ακολούθησε το μονοπάτι. Αφού περάσεις από ένα ασανσέρ και σκοτώσεις αρκετούς εχθρούς, φτάνεις στην άκρη του μονοπατιού, όπου και πέφτεις κάτω. Εδώ υπάρχουν 8 μπλε μηχανές, τις οποίες καταστρέφεις κατευθείαν. Τώρα ανέβα στην πλατφόρμα που υπάρχει στην περιοχή και όταν φτάσεις πάνω, γύρνα στην περιοχή όπου έπεσες μέσα στο νερό. Πέρνα απέναντι με την πλατφόρμα και προχώρησε ευθεία. Πήδα από πλατφόρμα σε πλατφόρμα για να περάσεις απέναντι και ύστερα προχώρησε προς τα δεξιά. Στο νέο δωμάτιο κατευθύνσου προς την ανοιχτή πόρτα για να πάρεις ένα ακόμα κλειδί. Η πόρτα κλείνει και ανοίγει μόνο αφού σκοτώσεις τους 2 Mantids που σου επιτίθενται. Πάρε το κλειδί και γύρνα στο προηγούμενο δωμάτιο. Μπες στην άλλη πόρτα και ακολούθησε το διάδρομο μέχρι να φτάσεις στην portal. Μπες μέσα της.

Ακολούθησε το μονοπάτι και αφού σκοτώσεις μερικά έντομα, φτάνεις σε ένα μεγάλο δωμάτιο.



Η Mantid Queen. Δεν βρίσκετε ότι μοιάζει λιγάκι στη βασίλισσα που πρωταγωνιστεί στις ταινίες Alien;

Προχώρησε προς τα δεξιά και βλέπεις ότι ο τοίχος είναι διαφορετικός σε ένα σημείο. Πλησίασέ τον και ανέβα (χρησιμεύει σαν σκάλα). Ακολούθησε τον δεξιό δρόμο, ανέβα στον τοίχο που συναντάς, πέρνα τη γέφυρα και ακολούθησε το μονοπάτι μέχρι την portal. Μπες μέσα της.

Ακολούθησε το μονοπάτι και μετά από αρκετό περπάτημα φτάνεις σε ένα δωμάτιο σε κυκλικό σχήμα γεμάτο με αυγά εντόμων. Αφού τα διαλύσεις, πήγαινε γύρω γύρω, μέχρι να βρεις την είσοδο για να μπεις στο εσωτερικό μέρος του δωματίου, όπου και βρίσκεις ένα Queen Embryo το οποίο πρέπει και να καταστρέψεις. Βγες από το δωμάτιο με το Embryo και κάνε κύκλους μέχρι να βρεις ένα τούνελ κλεισμένο από αυγά. Κατάστρεψέ τα και μπες σε αυτό. Βγαίνεις σε ένα δωμάτιο. Βρες μία πόρτα σε αυτό το δωμάτιο και μπες μέσα της. Βρίσκεις μία portal, στην οποία μπαίνεις.

Στη νέα περιοχή, προχώρησε ευθεία ακολουθώντας το διάδρομο και όταν φτάσεις στο περβάζι, πέσε κάτω. Ψάξε και βρες έναν τοίχο όπου μπορείς να ανέβεις πάνω του (κοντά σε ένα Soldier). Ανέβα τον και πέρνα τη γέφυρα. Οταν φτάσεις στο σταυροδρόμι, στρίψε αριστερά. Πυροβόλησε την περίεργη πόρτα που βλέπεις μπροστά σου και, όταν αυτή ανοίξει, μπες μέσα και συνέχισε να προχωρείς μέχρι την portal στην οποία μπαίνεις μέσα.



Το Cerebral Bore σε δράση!

Προχώρησε ευθεία μέχρι να βρεις μία είσοδο καλυμμένη με αυγά και διάλυσέ τα για να μπεις μέσα. Είσαι πάλι σε κυκλικό δωμάτιο με 1 Queen Embryo. Ακολούθησε την ίδια στρατηγική με πριν και όταν το σκοτώσεις, βρες άλλη μία είσοδο καλυμμένη με αυγά. Διάλυσέ τα και συνέχισε να προχωρείς μέχρι να βρεις την portal. Μπες μέσα της.

Προχώρησε μπροστά και στο περβάζι πέσε κάτω. Ακολούθησε το μονοπάτι στα αριστερά και πέσε μέσα στο νερό (ΠΡΟΣΟΧΗ: Πρέπει να έχεις το "breath of life" talisman). Κάτω από το νερό υπάρχει ένα μυστικό πέρασμα. Βρες το και ακολούθησέ το. Οταν φτάσεις στο περβάζι, πέσε κάτω και προχώρησε προς τα δεξιά για να βρεις ένα satchel charge. Συνέχισε να προχωρείς στη δεξιά πλευρά της περιοχής, μέχρι να φτάσεις στην άκρη της περιοχής, όπου βρίσκεις άλλο ένα satchel charge. Κάνε το ίδιο και για αριστερά και βρίσκεις άλλο ένα. Τώρα, πήγαινε στην πισίνα που υπάρχει στην περιοχή και πήδα μέσα. Μπες στην portal που υπάρχει εκεί και βρίσκεσαι σε μία γέφυρα. Βρίσκεις άλλο ένα satchel charge. Συνέχισε να προχωρείς στη γέφυρα και πήδα μέσα στην portal που συναντάς.

Στη νέα περιοχή προχώρησε ευθεία μέχρι να βρεις μία πόρτα, όπου μπαίνεις. Βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο γεμάτο με λάβα. Πήδα στην πλατφόρμα από κάτω και, στη συνέχεια, πήδα στον απέναντι τοίχο όπου μπορείς να ανέβεις. Πήδα και σε ακόμα μία πλατφόρμα και βρίσκεις έναν διακόπτη μαζί με 2 Soldiers. Σκότωσέ τους και ενεργοποίησε το διακόπτη. Γύρνα λίγο πίσω και βρίσκεις μία πλατφόρμα. Ανέβα πάνω της και, όταν φτάσεις πάνω, ενεργοποίησε ακόμα δύο διακόπτες. Ανοίγει η πόρτα που βρίσκεται ανάμεσά τους. Προχώρησε μέσα της και πέσε κάτω. Σκότωσε 3 Soldiers (ψιλοδύσκολο) και

ανέβα τον τοίχο που βρίσκεται στην άλλη πλευρά της περιοχής. Βρίσκεσαι σε ακόμα ένα κυκλικό δωμάτιο με 1 Queen Embryo. Ακολούθησε τη στρατηγική που προανέφερα (Mission Objective accomplished). Τώρα, γύρνα στο σημείο που βρήκες το πρώτο satchel charge. Προχώρησε λίγο προς το μέρος απ' όπου μπήκες στην περιοχή και μπες στην πόρτα που βρίσκεται εκεί κοντά. Προχώρησε το διάδρομο και πήδα για να ανέβεις στον τοίχο (σημείωσε την περιοχή γιατί εδώ θα πρέπει να γυρίσεις για να βρεις το primagen key - υπάρχει μυστικό πέρασμα κάτω από το νερό). Προχώρησε και ανέβα και στον τοίχο που οδηγεί στον Mantid που σε πυροβολεί. Πάνω προχώρησε λίγο και μπες στην portal.

Στη νέα οθόνη (main computer room) προχώρησε κυκλικά γύρω γύρω και κατάστρεφε τα κανόνια που σε πυροβολούν. Οταν τα καταστρέψεις όλα, πήγαινε στον main computer και βάλε στα 4 σημεία του από ένα satchel charge. Μετά 5 δευτερόλεπτα διαλύεται (Mission Objective Accomplished). Τώρα γύρνα στο σημείο όπου συνέλεξες το 2ο satchel charge και προχώρησε προς τα αριστερά. Σκότωσε τον Soldier και μπες στη στρογγυλή portal. Οδήγησε στο energy totem της πίστας. Υπερασπίσου το, και όταν τα καταφέρεις, οδήγησε στην...

THE MANTID QUEEN

Μόλις εμφανιστεί, άρχισε να πυροβολείς τα μικρά χεράκια που έχει στο σώμα της, μέχρι να τα διαλύσεις. Μόλις το κάνεις, φεύγει και τα υποτακτικά της έντομα σου επιτίθενται. Καθάρισέ τα στα γρήγορα και όταν ξαναεπιτεθεί, άρχισε να πυροβολείς την ουρά της. Ακολούθησε την ίδια διαδικασία για τα χέρια της και, τέλος, για το κεφάλι της. Αφού τη σκοτώσεις, οδήγησε στο levels hall.

LEVELS HALL

Προχώρησε ευθεία και βρες την πόρτα που φαίνεται στη φωτογραφία δίπλα - αυτή οδηγεί στο LEVEL 6. Πλησίασέ την και χρησιμοποίησε πάνω της τα κλειδιά. Αφού την ανοίξεις, μπες μέσα της και στη συνέχεια στην portal που υπάρχει πίσω από αυτή.

LEVEL 6: PRIMAGEN'S LIGHTSHIP

Mission Objectives:

- Κατάστρεψε τρία αυτόματα Assembly Plants
- Καθάρισε τον river of souls

Ξεκινώντας, ακολούθησε το διάδρομο και βγαίνεις σε ένα δωμάτιο με ένα primagen key στη μέση (δεν μπορείς να το πάρεις ακόμα όμως, γιατί υπάρχει ένα forcefield δίπλα του). Μπες στο διάδρομο στα αριστερά σου και κατάστρεψε το πιστόλι που βγαίνει από το ταβάνι. Αφού το καταστρέψεις (προσοχή σε αυτά τα πιστόλια, γιατί είναι πολύ επικίνδυνα), προχώρησε πάλι προς τα αριστερά και, μετά από μία στενή επαφή με ένα biobot, φτάνεις σε ένα σταυροδρόμι. Προχώρησε δεξιά και πάτησε το κόκκινο κουμπί που υπάρχει στο σύστημα ελέγχου που βρίσκεις. Τώρα, μπες στην portal που μόλις εμφανίστηκε.

Στη νέα περιοχή, ακολούθησε το δεξί δρόμο (αγνοώντας όλα τα σταυροδρόμια που συναντάς), και, μετά από μερικές σφαγές ακόμα, φτάνεις σε ένα δωμάτιο με lasers και 1 ανεμιστήρα. Αφού σκοτώσεις όσους εχθρούς βρίσκονται



Αυτή η πόρτα οδηγεί στο έκτο και τελευταίο level.



Σιγά, βρε κολλητέ, θα σκίσεις κάνα καλσόν!

στο δωμάτιο, ανέβα πάνω στον ανεμιστήρα, πήδα και αυτός σε ανεβάζει στην παραπάνω περιοχή. Κάνε μία στροφή 180 μοιρών και βλέπεις έναν μπλε κρύσταλλο (Ion Capacitator). Πήδα προς το μέρος του για να το πάρεις (μην ανησυχείς, σε βοηθάει ο ανεμιστήρας). Τώρα, ξανανέβα στο σημείο όπου σε ανέβασε ο ανεμιστήρας και μπες στη δεξιά πόρτα (όπως ανεβαίνεις). Μέσα, μπες στην πόρτα στα αριστερά και προχώρησε μέχρι να φτάσεις σε ένα δωμάτιο (στο σταυροδρόμι διάλεξε όποιο μονοπάτι θέλεις, οδηγούν και τα δύο στο ίδιο δωμάτιο). Αφού σκοτώσεις 2 Troopers, πήγαινε στην άλλη πλευρά του δωματίου και ανέβα στη σκάλα που βρίσκεται εκεί. Προχώρησε πάνω στην πλατφόρμα προς την άλλη πλευρά του δωματίου και φτάνεις πάνω από εκεί απ' όπου μπήκες. Κοίταξε λίγο προς τα κάτω και βλέπεις άλλους δύο μπλε κρυστάλλους. Για να τους πάρεις, πέσε κάτω και, προτού φτάσεις στο πάτωμα, πήδα προς το μέρος τους! Τώρα, γύρνα στο σημείο απ' όπου έπεσες κάτω και πήδα στο ασανσέρ που βρίσκεται πίσω σου. Αφού αυτό ανέβει, προχώρησε προς την άλλη πλευρά του δωματίου και πάτησε το κόκκινο κουμπί που βρίσκεται μπροστά από την πόρτα. Προχώρησε το διάδρομο και στο πρώτο σταυροδρόμι στρίψε δεξιά. Φτάνεις σε ένα περβάζι. Κατέβα τις σκάλες και κοίτα κάτω απ' αυτές. Βλέπεις ένα tile για το whisper's talisman. Ανέβα πάνω του και αυτό σε μεταφέρει σε έναν διάδρομο. Ακολούθησέ τον, και στο επόμενο tile κάνε το ίδιο. Ακολούθησε το νέο διάδρομο και ενεργοποίησε το κουμπί που βλέπεις εκεί. Βγες από την πόρτα που μόλις άνοιξε και ακολούθησε το αριστερό μονοπάτι. Φτάνεις στο δωμάτιο με το πρώτο Whisper's Tile. Προχώρησε λίγο προς τα δεξιά και κοίτα κάτω. Βλέπεις έναν διάδρομο. Πήδα σε αυτόν και συνέχισε να προχωρείς ευθεία. Στο σταυροδρόμι στρίψε αριστερά και ενεργοποίησε το διακόπτη για να

"ενεργοποιηθεί" και μία γέφυρα. Ανέβα πάνω της και πάρε άλλον έναν μπλε κρύσταλλο. Αφού πάρεις τον κρύσταλλο, κάνε μία στροφή 180 μοιρών και προχώρησε ευθεία. Στη διασταύρωση, στρίψε αριστερά και ακολούθησε το μονοπάτι. Στρίψε ξανά αριστερά και βλέπεις έναν περίεργο πύργο (capacitor). Προχώρησε προς αυτόν και βάλε έναν κρύσταλλο σε κάθε πλευρά του. Τώρα γύρνα στην τελευταία στροφή και μπες στην πόρτα που δεν έχεις μπει ακόμα (αυτή στα δεξιά σου όπως γύρισες). Ενεργοποίησε το κόκκινο κουμπί και μπες στην portal.

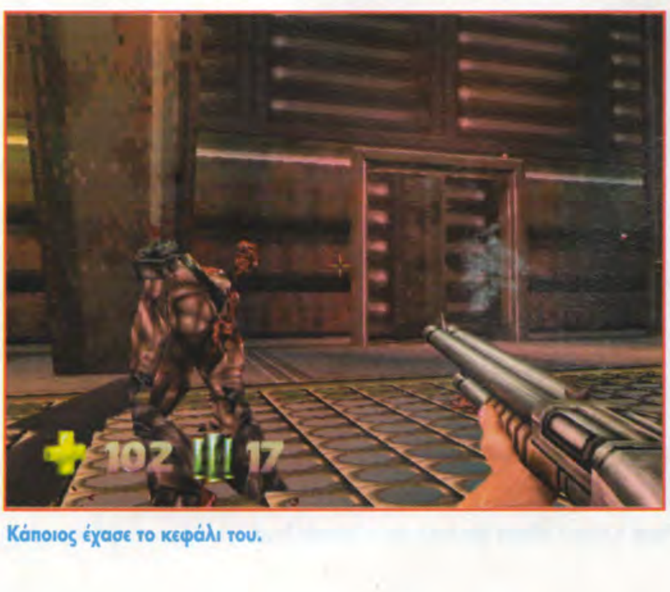
Προχώρησε ευθεία, αγνοώντας την πόρτα που ανοίγει δίπλα σου, και ανέβα τη σκάλα. Ενεργοποίησε το κόκκινο κουμπί και πέσε κάτω. Προχώρησε λίγο προς τα μπροστά και μπες στην πόρτα, στα αριστερά, που μόλις άνοιξε. Ακολούθησε το διάδρομο (συλλέγοντας μερικά αντικείμενα), πάτα το κόκκινο κουμπί και μπες στην portal.

Προχώρησε μπροστά και στο νέο δωμάτιο χρησιμοποίησε τον ανεμιστήρα στα αριστερά για να ανέβεις στον τοίχο που βρίσκεται πιο ψηλά. Τώρα πήδα στην πλατφόρμα που βρίσκεται στην άλλη άκρη του, πάτησε το κόκκινο κουμπί και γρήγορα πέσε κάτω, ανέβα ξανά στον τοίχο με τη βοήθεια του ανεμιστήρα και ανέβα στην άλλη πλατφόρμα που πλησίασε τον τοίχο. Αφού σε περάσει απέναντι, πάτησε το κουμπί και ξαναπέσε γρήγορα κάτω για να μπεις στην πόρτα που μόλις άνοιξε. Ακολούθησε το διάδρομο στρίβοντας πρώτα δεξιά και ύστερα αριστερά. Σκότωσε τον Trooper που συναντάς και πάτα το κόκκινο κουμπί. Μπες στην περιοχή που μόλις άνοιξε και χρησιμοποιώντας τους τρεις ανεμιστήρες (αυτούς που λειτουργούν) πέρνα στο απέναντι περβάζι. Τώρα, πήδα εκεί που βλέπεις ακόμα έναν μπλε κρύσταλλο και πάτησε το κουμπί που υπάρχει εκεί. Τώρα γύρνα πίσω και μπες στην πόρτα που μόλις άνοιξε. Προχώρησε ευθεία και στο σταυροδρόμι στρίψε δεξιά. Είσαι σε ένα δωμάτιο με δύο



Το κεντρικό δωμάτιο του έκτου level.

ανεμιστήρες, έναν πάνω και έναν κάτω. Αν θες πυρομαχικά και ενέργεια ζωής, ανέβα πάνω και μπες στη Save Portal που υπάρχει εκεί. Αφού κάνεις αυτό, κατέβα κάτω και μπες στο διάδρομο που βρίσκεις εκεί. Ακολούθησέ τον και στο νέο δωμάτιο σκότωσε τον Trooper που σου επιτίθεται. Πήδα τώρα στην πλατφόρμα από κάτω σου και χτύπα το κόκκινο κουμπί, για να έρθει κοντά σου μία άλλη πλατφόρμα. Ανέβα πάνω της και, αφού φτάσεις πάνω, προχώρησε προς τα δεξιά και μπες στο τούνελ που βρίσκεις εκεί. Προχώρησε το διάδρομο και πέσε κάτω. Στρίψε προς το αντίθετο σημείο που σε στέλνει ο ανεμιστήρας και προχώρησε προς τα εκεί. Στρίψε αριστερά και βλέπεις έναν ακόμα μπλε κρύσταλλο. Κάνε μία στροφή 180 μοιρών και άσε το ρεύμα να σε σπρώξει σε αυτόν. Με το που τον πάρεις, γρήγορα πάτα το πάνω, για να μην πέσεις. Γύρνα τώρα στο σημείο όπου έπεσες και πάρε τον άλλο δρόμο. Ακολούθησε το διάδρομο (προσοχή μην πλησιάσεις πολύ τους ανεμιστήρες) και φτάνεις σε μία άλλη περιοχή του δωματίου όπου βρισκόσουν πριν. Εδώ, αφού πάρεις το Razor Wind (το κυκλικό όπλο), πάτα τους δύο κόκκινους διακόπτες. Τώρα, μπες στην πόρτα που μόλις άνοιξε και συνέχισε να προχωρείς μέχρι τον κόκκινο διακόπτη και την portal όπου μπαίνεις.



Κάποιος έχασε το κεφάλι του.

Προχώρησε μέχρι να βρεις το διακόπτη. Ενεργοποίησέ τον και, γρήγορα, τρέξε προς την πόρτα που μόλις άνοιξε. Ανέβα στην πλατφόρμα και, αφού σκοτώσεις δύο Bio-Bots συνέχισε να προχωρείς ακολουθώντας όποιο πέρασμα από τα δύο θέλεις, μια και τα δύο οδηγούν στο ίδιο δωμάτιο. Αφού σκοτώσεις τον Trooper, ενεργοποίησε το κόκκινο κουμπί. Ανοίγουν δύο πόρτες. Τρέξε γρήγορα στη μία και πήδηξε για να μπεις μέσα της (συλλέγοντας έναν μπλε κρύσταλλο) και, στη συνέχεια, κάνε το ίδιο και για τη δεύτερη πόρτα. Τώρα, στο δωμάτιο πίσω από τις δύο πόρτες που βρήκες ενεργοποίησε τους δύο διακόπτες και μπες στην πιο δεξιά πόρτα όπως μπήκες. Βρίσκεις άλλο ένα Capacitor. Ξανά βάλε από έναν Ion Capacitor σε κάθε πλευρά του. Τώρα, γύρνα πίσω και μπες στην άλλη πόρτα. Προχώρησε, ενεργοποίησε το διακόπτη και μπες στην portal.

Προχώρησε και αγνόησε την πόρτα που ανοίγει. Ακολούθησε το άλλο μονοπάτι και ενεργοποίησε το διακόπτη. Τώρα πέσε κάτω (βρίσκεσαι ξανά στο αρχικό δωμάτιο) και βρες την πόρτα που μόλις άνοιξε. Μπες μέσα της και ακολούθα την ενεργοποιώντας διακόπτες. Φτάνεις σε ένα δωμάτιο με ένα κόκκινο κουμπί, το οποίο πατάς και μπαίνεις στην portal που μόλις άνοιξε.

Προχώρησε ευθεία και ακολούθησε τον δεξί δρόμο. Αγνόησε τη στροφή που υπάρχει, συνεχίζοντας να προχωρείς ευθεία. Φτάνεις σε ένα μεγάλο δωμάτιο. Μπροστά και δεξιά σου είναι ένας Trooper που φυλάει μία κονσόλα. Σκότωσέ τον και πέσε κάτω στην πλατφόρμα που υπάρχει από κάτω. Τώρα πήδα στο σημείο όπου είναι η κονσόλα. Ενεργοποίησέ την, πατώντας το κόκκινο κουμπί και ενεργοποιείται ακόμα μία πλατφόρμα. Πήδα σε αυτήν και στη συνέχεια περίμενε την κατάλληλη στιγμή για να πηδήξεις για να πάρεις το μπλε κρύσταλλο. Τώρα ξανανέβα στην πλατφόρμα και περίμενε να σε πά-

ει στην πλευρά του δωματίου που δεν έχεις πάει ακόμα. Ακολούθησε το διάδρομο ενεργοποιώντας όσους διακόπτες συναντάς. Αν το κάνεις γρήγορα, ανοίγει μία κλειδωμένη πόρτα στο τέλος του διαδρόμου. Μπες μέσα της και αυτή κλείνει πίσω σου. Ανοίγει μία άλλη πόρτα. Σκότωσε τον Trooper που βρίσκεις μέσα και πάρε ακόμα έναν μπλε κρύσταλλο. Τώρα ενεργοποίησε το διακόπτη που βρίσκεις και ανοίγουν δύο πόρτες. Μπες σε αυτή από την οποία μπήκες στο δωμάτιο και στη συνέχεια στην πόρτα στα δεξιά. Στην πρώτη στροφή στρίψε αριστερά για να μπεις στον αεραγωγό (συνέχισε ευθεία για Save Portal). Ακολούθησε το μονοπάτι και έπειτα από λίγο βγαίνεις σε κανονικό χολ. Προχώρησε προς τα αριστερά, ενεργοποίησε το διακόπτη και μπες στην portal.

Προχώρησε λίγο ευθεία και μπες στην πόρτα στα δεξιά. Ακολούθησε το μονοπάτι και μετά από λίγο βρίσκεις ένα "leap of faith" tile. Ανέβα πάνω του και, στην άλλη άκρη, ενεργοποίησε το διακόπτη. Γύρνα πίσω (ανεβαίνοντας πάλι στο tile) και προχώρησε προς τα δεξιά (όπως κατέβηκες). Ακολούθησε το μονοπάτι και φτάνεις σε ένα μεγάλο δωμάτιο. Αφού σκοτώσεις 2 Troopers και 1 Hot-Bot, ανέβα τις σκάλες και πάτησε το κουμπί. Τώρα, γρήγορα, κατέβα τις σκάλες και ανέβα στις σκάλες που βρίσκονται στα δεξιά όπως μπήκες. Μπες στην πόρτα και, αφού σκοτώσεις τον Trooper, πάρε τον μπλε κρύσταλλο και πάτησε το κόκκινο κουμπί. Τώρα, τρέξε γρήγορα και ανέβα στις σκάλες που βρίσκονται στα αριστερά όπως μπήκες. Επανάλαβε τη διαδικασία που έκανες πριν και, τώρα, πήγαινε στις πρώτες σκάλες που ανέβηκες σε αυτό το δωμάτιο και μπες στην πόρτα που βρίσκεται κάτω από αυτές. Πάτησε το κόκκινο κουμπί και στη συνέχεια μπες στην πόρτα που ξεκλειδώνει και ακολούθησε το διάδρομο. Φτάνεις σε άλλο ένα δωμάτιο με Capacitor. Εδώ τα πράγματα είναι πιο δύσκολα, μια και οι γέφυρες κουνιούνται μπρος πίσω. Πρέπει να βάλεις από έναν μπλε κρύσταλλο σε κάθε πλευρά του Capacitor. Αφού το κάνεις στις δύο μπροστινές πλευρές του Capacitor, πήγαινε στην αριστερή γέφυρα και πήδα σε αυτήν που βρίσκεται στην άλλη πλευρά την ώρα που αυτή φτάνει κοντά σου. Βάλε και τους άλλους δύο και τώρα γύρνα στο σημείο απ' όπου άνοιξες την πόρτα που σε οδήγησε εδώ. Μπες στην άλλη πόρτα που υπάρχει εκεί και αφού ενεργοποιήσεις το διακόπτη, μπες στην portal.

Προχώρησε ευθεία, αγνοώντας την πόρτα που ανοίγει, και πάτα το κόκκινο κουμπί που βρίσκεις. Πέσε κάτω και βρες την πόρτα που μόλις άνοιξε. Ακολούθησε το διάδρομο και ενεργοποίησε το διακόπτη. Στη συνέχεια, μπες μέσα στην portal.

Στη νέα οθόνη ακολούθησε το διάδρομο και συνέχισε να προχωρείς σκοτώνοντας όσους εχθρούς τολμούν να σου επιτεθούν. Φτάνεις σε ένα δωμάτιο με δύο διακόπτες και ακόμα έναν μπλε κρύσταλλο. Πάτησε τους πρώτους, ενώ σύλλεξε το δεύτερο. Ανοίγει μία πόρτα. Μπες μέσα της, πάτησε το κόκκινο κουμπί και μπες στην portal.

Προχώρησε ευθεία και όταν φτάσεις στο σταυροδρόμι, στρίψε αριστερά. Ανέβα τις σκάλες και πάτα το διακόπτη. Σκότωσε τα δύο Hot-Bot που σου επιτίθενται και γύρνα στο σημείο όπου έστριψες αριστερά. Ακολούθησε τον άλλο δρόμο και σκότωσε τον Trooper. Πάτα το κουμπί και προχώρησε ευθεία (περνώντας από δύο "πρώην" κλειδωμένες πόρτες). Ακολούθησε το μονοπάτι και ανέβα στο ασανσέρ. Ανέβα τις σκάλες και πάτησε το διακόπτη. Σηκώνεται μία πλατφόρμα. Ανέβα πάνω της και πήδα για να πάρεις έναν ακόμα μπλε κρύσταλλο. Οταν κατέβει, ανέβα πάνω της και πήγαινε στο άλλο δωμάτιο που αυτή σου δίνει πρόσβαση. Εδώ υπάρχει ένα "κλουβί" που έχει μέσα του κάποια αντικείμενα που ανεβοκατεβαίνουν (assembly plant). Ανοιξέ το πυροβολώντας το καθώς και το εσωτερικό του. Το καταστρέφεις. Πήγαινε πίσω από το Assembly Plant και ενεργοποίησε τον Warp Switch που υπάρχει εκεί. Ανέβα τις σκάλες και πάτησε το διακόπτη που υπάρχει εκεί. Προχώρησε ευθεία (στα αριστερά υπάρχει η Warp Portal, αλλά δεν έχεις ακόμα το Eagle Feather) και πάτησε το κόκκινο κουμπί για να ενεργοποιήσεις την portal. Πήδα μέσα της.

Ακολούθησε το μονοπάτι και κάποια στιγμή φτάνεις σε ένα σημείο όπου δεξιά σου υπάρχει ένας διάδρομος και αριστερά μία πόρτα. Μπες μέσα και σκότωσε τον Trooper που υπάρχει εκεί. Στο κέντρο του δωματίου υπάρχει ένας υπολογιστής. Κατάστρεψέ τον και σύλλεξε τον μπλε κρύσταλλο και το eagle feather που υπάρχουν μπροστά και πίσω του αντίστοιχα. Τώρα γύρνα πίσω στη Warp Portal που προανέφερα και μπες μέσα της. Πάρε το talisman, βγες έξω και ξαναγύρισε στο σημείο όπου μπήκες στο δωμάτιο με τον υπολογιστή. Βλέπεις ότι μία πόρτα που ήταν προηγουμένως κλειστή είναι τώρα ανοιχτή. Μπες μέσα της και κατέβα τα σκαλιά. Σύλλεξε τους μπλε κρυστάλλους που βλέπεις στις δύο κολόνες μπροστά σου και γύρνα και μπες στο διάδρομο που δεν μπήκες πριν. Πάτησε το κόκκινο κουμπί και μπες μέσα στην portal.

Προχώρησε ευθεία (χωρίς να στρίψεις δεξιά στη στροφή που οδηγεί σε άλλη μία Warp Portal). Επειτα από λίγο φτάνεις σε ένα ση-



Ο Primagen όταν αναζωογονείται.



Ο υπολογιστής που πρέπει να καταστρέψετε.



Η Mother Boss, όπως φαίνεται στο βιντεάκι πριν να αναμετρηθείς μαζί της.

μείο όπου βλέπεις τρία κόκκινα laser να σου εμποδίζουν το δρόμο. Προσοχή μην τα ακουμπήσεις, γιατί θα πεθάνεις. Στα αριστερά και τα δεξιά τους υπάρχουν από ένας κόκκινος κρύσταλλος. Πάρε τον και βάλε από έναν μπλε. Τα laser αλλάζουν χρώμα και γίνονται ακίνδυνα. Μην περάσεις όμως ακόμα ανάμεσά τους. Πήγαινε αριστερά και φτάνεις σε ένα δωμάτιο. Πάρε τους μπλε κρυστάλλους και βάλε τους κόκκινους. Διαλύεις ακόμα ένα Assembly Plant (Mission Objective Complete). Τώρα, γύρνα στο σημείο με τα τρία laser και πέρνα από μέσα τους. Σύλλεξε τον μπλε κρύσταλλο και ενεργοποίησε τον Warp Portal διακόπτη που υπάρχει εκεί. Προχώρησε τώρα ευθεία και βρίσκεις άλλο ένα Capacitor. Βάλε έναν μπλε κρύσταλλο σε κάθε μεριά του (Mission Objective Complete). Τώρα γύρνα στη Warp Portal και μπες μέσα της. Εδώ είναι ένα από τα πιο δύσκολα σημεία του παιχνιδιού, για αυτό κάνε Save. Αρχισε να προχωρείς πολύ προσεκτικά, σκοτώνοντας ό,τι βγαίνει μπροστά σου και μετακινώντας ό,τι μοχλό βρίσκεις. Επειτα από πολλά λουτρά αίματος και μερικά γυρίσματα μοχλών βρίσκεις το 6ο και τελευταίο μέρος του Nuke Weapon! Τώρα, μπες στην portal και γύρνα πίσω. Πήγαινε πίσω στο σημείο με τα τρία laser και ακολούθησε τον δεξί δρόμο. Πάτα το κόκκινο κουμπί και μπες μέσα στην portal που ανοίγει.

Οδήγησε σε μία περιοχή που έχεις ξαναπάει. Προχώρησε αριστερά και στο σταυροδρόμι προχώρησε από τον αριστερό διάδρομο. Προχώρησε ευθεία και μπες στην πόρτα στον απέναντι τοίχο. Τώρα, μπες στην portal.

Στην άλλη περιοχή προχώρησε ευθεία και έπειτα από αρκετή ώρα, φτάνεις σε μία σκάλα. Ανέβα την, ενεργοποίησε το διακόπτη που βρίσκεις και πέσε κάτω. Τώρα, βρες την πόρτα που έχει ανοίξει και μπες μέσα. Σκότωσε όλους όσοι σου επιτίθενται και συνέχισε να προχωρείς μέχρι να βρεις την κυκλική portal. Μπες μέσα της και οδήγησε στη...

MOTHER

Ξεκινώντας προσπάθησε να καταστρέψεις τα χέρια της. Το πιο κατάλληλο όπλο για να τα καταφέρεις είναι το shredder. Στη συνέχεια, όταν αρχίσει να χοροπηδάει στο ταβάνι, βγάλε το firestorm cannon και άρχισε να πυροβολείς στα χέρια της. Τέλος, όταν διαλυθούν και αυτά άρχισε να πυροβολείς με ό,τι έχεις και δεν έχεις το κεφάλι της. Οταν το καταστρέψεις και αυτό, οδήγησε στο...

LEVEL'S HALL

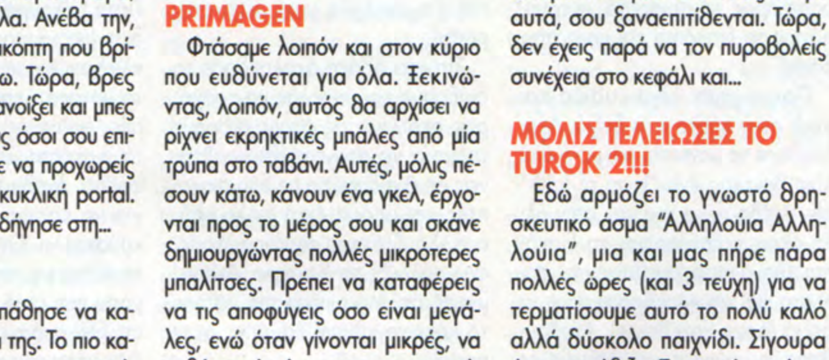
Τώρα, δεν έχεις παρά να πας στα σημεία όλων των πιστών που έχω επισημάνει σε κάθε πίστα και να συλλέξεις τα Primagen Keys. Επειδή όμως καταλαβαίνω πως αυτή η διαδικασία ίσως σου φαίνεται κάπως βαρετή, εναλλακτικά μπορείς να μπεις στο μενού "Enter Cheat" και να γράψεις τη φράση "OBLIVIONISOUTTHERE". Υστερα μπορείς να πας στο μενού "Cheats" και να βάλεις την επιλογή "All Special Objects" στο "ON". Τώρα δεν έχεις παρά να πας στο κέντρο του Levels Hall και να βάλεις εκεί τα Primagen keys. Οταν τα βάλεις όλα, οδήγησε στο λημέρι του...

PRIMAGEN

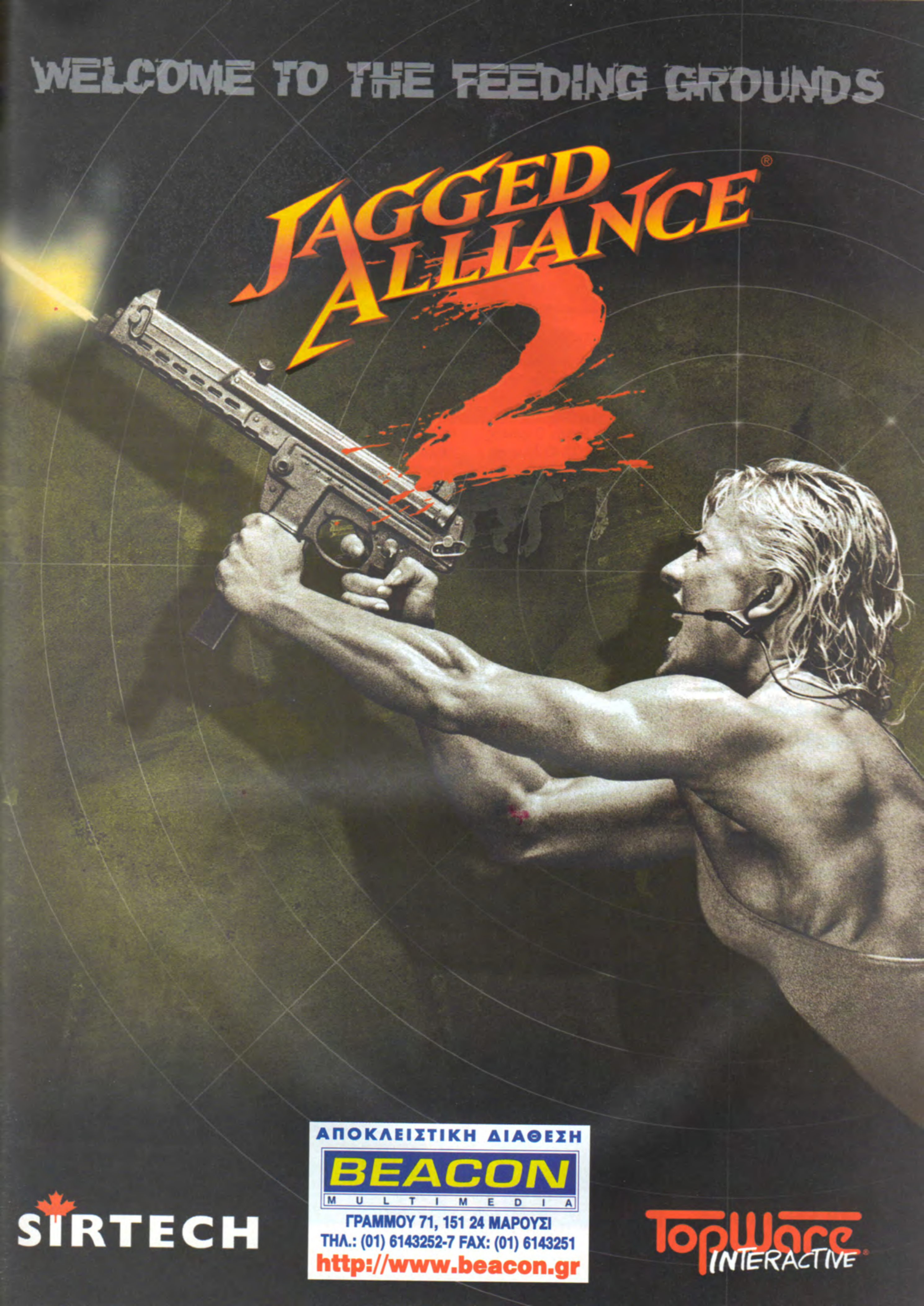
Φτάσαμε λοιπόν και στον κύριο που ευθύνεται για όλα. Ξεκινώντας, λοιπόν, αυτός θα αρχίσει να ρίχνει εκρηκτικές μπάλες από μία τρύπα στο ταβάνι. Αυτές, μόλις πέσουν κάτω, κάνουν ένα γκελ, έρχονται προς το μέρος σου και σκάνε δημιουργώντας πολλές μικρότερες μπαλίτσες. Πρέπει να καταφέρεις να τις αποφύγεις όσο είναι μεγάλες, ενώ όταν γίνονται μικρές, να πηδάς από πάνω τους και να φεύγεις προς την αντίθετη κατεύθυνση. Αφού ρίξει τρεις τέτοιες μπάλες, στέλνει εναντίον σου ένα τσούρμο από έντομα. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να χρησιμοποιήσεις εναντίον τους το Nuke Weapon, αφού ούτως ή άλλως δεν κάνει τίποτα εναντίον του Primagen (ε, τόσο κόπο έκανες για να το φτιάξεις, να μην το χρησιμοποιήσεις;). Αφού διαλύσεις και αυτά, σου επιτίθεται. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να χρησιμοποιήσεις το Firestorm Cannon στις κεραίες (;) που έχει πίσω στην πλάτη του. Προσοχή γιατί όταν τον φτάσεις σε ένα συγκεκριμένο σημείο, πάει να αναζωογονηθεί. Οταν προσπαθήσει να το κάνει αυτό, πυροβόλα τον στο πρόσωπο. Αφού του διαλύσεις τις κεραίες, αρχίζει και σου ξαναρίχνει μπάλες και έντομα. Αφού ξεμπερδέψεις με αυτά, πρέπει να του διαλύσεις τις δύο δαγκάνες που έχει στο δεξί μέρος του σώματός του (όπως τον κοιτάς εσύ). Αφού το κάνεις και αυτό, σου ξαναρίχνει μπάλες και έντομα και αφού τελειώσεις και με αυτά, σου ξαναεπιτίθενται. Τώρα, δεν έχεις παρά να τον πυροβολείς συνέχεια στο κεφάλι και...

ΜΟΛΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΕΣ ΤΟ TUROK 2!!!

Εδώ αρμόζει το γνωστό θρησκευτικό άσμα "Αλληλούια Αλληλούια", μια και μας πήρε πάρα πολλές ώρες (και 3 τεύχη) για να τερματίσουμε αυτό το πολύ καλό αλλά δύσκολο παιχνίδι. Σίγουρα όμως το άξιζε. Σας αφήνω τώρα, παιδιά, για να ξεκουραστώ λιγάκι (καλά, κύριε αρχισυντάκτη, μη βαράτε, τρόπος του λέγειν η ξεκούραση), γιατί μου βγήκε στην κυριολεξία η πίστη για να γράψω αυτήν την αναλυτική λύση. Θα τα ξαναπούμε στο Turok 3! PC



"Τώρα να μπω ή να μην μπω;" Μέχρι εδώ ήρθες, βρε φίλε, και το σκέφτεσαι;


WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS
JAGGED ALLIANCE 2
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
BEACON
MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71, 151 24 ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ.: (01) 6143252-7 FAX: (01) 6143251
http://www.beacon.gr
SIRTECH
TopWare INTERACTIVE

ADVENTURE SOS

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τι να πρωτοπεί κανείς όταν γυρνώντας από διακοπές πέφτει κατευθείαν πάνω στον καταστροφικό σεισμό που στοίχισε τη ζωή σε περίπου 140 συνανθρώπους μας και κατέστρεψε τις περιουσίες δεκάδων χιλιάδων συμπολιτών μας... Μόνο οι άστεγοι υπερβαίνουν προς το παρόν τους 100.000 - μία ολόκληρη πόλη σαν να λέμε!

Και ο χειμώνας έρχεται αμείλικτος... Πήγα μία βόλτα στα Ανω Λιόσια, και η περιοχή θυμίζει στην κυριολεξία βομβαρδισμένη πόλη. Αληθινή τραγωδία, πολύ περισσότερο αν αναλογισθεί κάποιος τους "διθυράμβους" της κυβέρνησης και του δημάρχου της Αθήνας τις πρώτες ώρες μετά το σεισμό, δηλαδή τις δηλώσεις του τύπου: "Οι ζημιές είναι μικρές και ευτυχώς δεν έχουν αναφερθεί μέχρι στιγμής θύματα" αλλά και το περίφημο "Η Αθήνα άντεξε".

BLACK DAHLIA

Ο ΜΙΣΣΙΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ από την ΚΟΝΙΤΣΑ, αφού διαμαρτύρεται ότι αυτό το παιχνίδι δεν πρέπει να είναι για αρχάριους, ρωτά τι πρέπει να κάνει έχοντας την black list για να "σπάσει" τους κωδικούς των τηλεφώνων.

Για να λύσεις το γρίφο αυτό πρέπει να συνδυάσεις τα Pensky's notes, το τηλέφωνο του Finster και τη λίστα που έχεις. Σκοπός σου είναι να βρεις το κωδικοποιημένο τηλέφωνο του Dr Strauss. Ο κωδικός του είναι CLV 51-22-40. Σύμφωνα με τις σημειώσεις το CLV ισούται με 258, αλλά με τις προσθαφαιρέσεις που προτείνει (+1 στο δεύτερο ψηφίο, -1 στο τρίτο ψηφίο), το νούμερο αυτό γίνεται 267. Αν τώρα αφαιρέσεις τα νούμερα κατά δυάδες, δηλαδή 5-1, 2-2 και 4-0, παίρνεις το νούμερο 404. Η απάντηση, λοιπόν, μας δίνει τον αριθμό 267-404. Το σε τι νούμερα αντιστοιχεί το CLV το βρίσκουμε κοιτώντας οποιαδήποτε σύγχρονη τηλεφωνική συσκευή που έχει πλήκτρα. Στις συσκευές αυτές κάθε νούμερο αντιστοιχεί σε ένα ή περισσότερα γράμματα και, φυσικά, το αντίστροφο. Καλώντας το νούμερο αυτό απαντά το Μουσείο Φυσικής Ιστορίας.

Ρωτά, επίσης, αν έχει δημοσιευθεί η λύση του σε κάποιο τεύχος του περιοδικού και σε ποιο. Η λύση του έχει δημοσιευθεί στο πρώτο (μηδενικό) τεύχος του ειδικού περιοδικού "PC Games" και την έχει γράψει ο Γεράσιμος-Χρήστος Μήλας. Τελειώνοντας, πρέπει να σου πω, φίλε Κώστα, ότι, αν είχες διαβάσει το review του παιχνιδιού στο "PC Master", θα ήξερες ότι το παιχνίδι αυτό είναι από τα πιο δύσκολα που έχουν κυκλοφορήσει, και φυσικά δεν συνιστάται σε αρχάριους παίκτες.



BLACK DAHLIA



MIGHT & MAGIC 7

Ο ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ από τον ΠΕΙΡΑΙΑ σε ένα γράμμα με διάφορα σχόλια για τα reviews του περιοδικού έχει και ένα σχόλιο που αφορά στο συγκεκριμένο παιχνίδι και μένα. Γράφει, λοιπόν: "Ενα άλλο θέμα που με 'τρώει' είναι ο βαθμός δυσκολίας ενός παιχνιδιού σε review που μπαίνει από τον τάδε ή το δείνα συντάκτη. Για να σας δώσω να καταλάβετε, στο τεύχος 108 το παιχνίδι Might & Magic 7 έχει αξιολογηθεί από τον κ. Τσουρινάκη με βαθμό δυσκολίας 'Μέσο'. Πάλι καλά που δεν το αξιολόγησε σαν κατώτερης δυσκολίας!..."

Στο βαθμό δυσκολίας του συγκεκριμένου παιχνιδιού όντως είχα δώσει το χαρακτηρισμό "μέσο", κάτι στο οποίο επιμένω. Η όλη δυσκολία του τίτλου εντοπίζεται σε μεγάλο βαθμό στην αρχή. Στη συνέχεια οι μάχες παραμένουν δύσκολες, αλλά με τις κατάλληλες τακτικές ολοκληρώνονται χωρίς πολύ κόπο. Ουσιαστικά, η πιο δύσκολη περιοχή είναι αυτή των Γιγάντων - Τιτάνων, ωστόσο δεν μπορεί να καθορίσει ένα παιχνίδι. Ολα τα υπόλοιπα στοιχεία έχουν βαθμό δυσκολία εύκολο. Με αυτό εννοώ τα διάφορα quests, την ανάπτυξη των χαρακτήρων, το γεγονός ότι, αν τους εξοπλίσεις όλους με τόξα, μεταβάλλουν τις περισσότερες μάχες σε παιχνίδι κ.λπ. Ετσι βγαίνει ο μέσος βαθμός δυσκολίας. Ανώτερο βαθμό δυσκολίας παίρνουν παιχνίδια όπως το Daggerfall που είναι ομολογουμένως εξαιρετικά δύσκολο, ενώ ανώτατο βαθμό δυσκολίας λαμβάνουν τίτλοι όπως το Eye of Beholder 2, που είναι από τα πιο δύσκολα RPGs που έχω δει στη ζωή μου.

Για το ίδιο παιχνίδι ο ΘΕΜΗΣ ΒΟΥΡΔΕΝΑΣ, γνωστότερος στο Internet με το ψευδώνυμο Necromancer, τονίζει ότι διαφωνεί μαζί μου πως το Might & Magic VI: The Mandate of Heaven είναι αρκετά

μεγαλύτερο και δυσκολότερο από το Might & Magic VII: For Blood and Honor, ωστόσο και τα δύο είναι τρομερά.

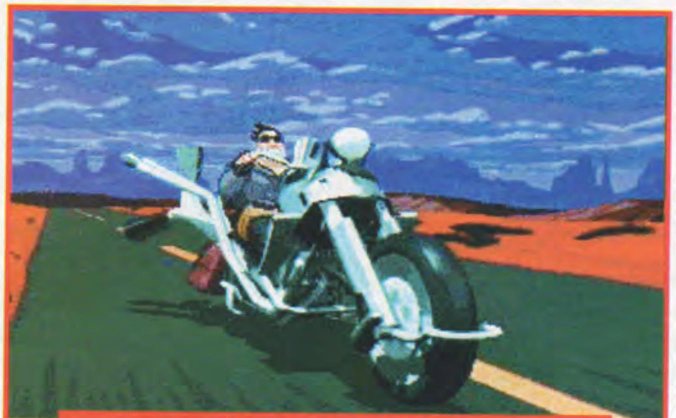
Καταρχήν, στο εν λόγω review έγραφα το αντίθετο από αυτό που ισχυρίζεται ο φίλος μας. Συγκεκριμένα έγραφα ότι δηλαδή το Might & Magic VII είναι μεγαλύτερο από το Might & Magic VI και ότι έχουν παρόμοιο επίπεδο δυσκολίας. Εχοντας τελειώσει το παιχνίδι, θέλω να διορθώσω το σχόλιό μου και να ξεκαθαρίσω ότι, τελικά, το Might & Magic VI είναι πολύ πιο δύσκολο από το Might & Magic VII και αρκετά πιο μεγάλο. Το έκτο είχε αρκετές περιοχές που για να τις καθαρίσεις έπρεπε να φτύσεις αίμα. Και όχι μόνο αυτό... Για να βγάλεις δύο-τρία κρίσιμα μεν dungeons, αλλά περίπου στη μέση του παιχνιδιού, έπρεπε οι χαρακτήρες σου να έχουν φτάσει σε επίπεδο 50 και άνω. Αντίθετα, στο έβδομο έφτασα σχεδόν πριν από το τέλος και οι χαρακτήρες μου, αν θυμάμαι καλά, ήταν στο 47-48. Νομίζω ότι το γεγονός αυτό δείχνει τη διαφορά στη δυσκολία ανάμεσα στα δύο παιχνίδια, αλλά και το γεγονός ότι, τελικά, το έκτο είναι μεγαλύτερο από το έβδομο.

Ο Θέμης μου έστειλε με e-mail μία αρκετά ενδιαφέρουσα λύση του Might & Magic VII, την οποία θα συμπεριλάβουμε στο επόμενο CD του περιοδικού, δηλαδή σε αυτό του τεύχους Νοεμβρίου.

FULL THROTTLE

Οι ΘΑΝΑΣΗΣ ΜΑΣΤΡΟΓΙΑΝΝΗΣ και ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ρωτούν πώς περνάνε το σημείο όπου ο Ben πρέπει να βρει μία ράμπα για να περάσει απέναντι στο κατεστραμμένο κομμάτι της γέφυρας.

Πρέπει να πάρετε τα goggles. Περιμένετε μέχρι να εμφανιστεί στο επάνω δεξιά μέρος της οθόνης το εικονίδιο με τα goggles, και τώρα πια κάνετε κλικ το πλήκτρο του ποντικιού. Θα φορέσετε τα goggles. Κοιτάξτε προσεκτικά στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης και περιμένετε μέχρι να εμφανιστεί η λέξη "CAVE". Κάνετε κλικ το πλήκτρο του ποντικιού και θα μπείτε στην Cavefish's lair. Προσέχετε να οδηγείτε στο δρόμο μέχρι να δείτε κάτι παράξενα και τεράστια carvings και μία ramp. Κάνετε κλικ το USE icon επάνω στη ράμπα για να τη σπρώξετε στο πίσω μέρος της μηχανής σας και κάνετε ξανά κλικ το USE icon επάνω στη ράμπα για να τη συνδέσετε στο πίσω μέρος της μηχανής σας. Τώρα καβαλήστε τη μηχανή σας και οδηγήστε πίσω στο δρόμο στη στροφή. Κάνετε κλικ για ακόμη μία φορά το USE icon στη ramp και παρακολουθήστε τι παθαίνουν τα μέλη της συμμορίας. Ασφαλείς πια μπορείτε να φύγετε από τη σπηλιά. Πηγαίνετε στη γέφυρα και τοποθετήστε τη ράμπα σας. Διαβάστε το sign που είναι δίπλα στη μηχανή σας καθώς και το plaque που είναι στο κάτω δεξιά μέρος της πινακίδας. Θα δείτε ένα πολύ εντυπωσιακό animation που δείχνει πώς πηδάτε πάνω από το φαράγγι.



FULL THROTTLE



LARRY 7

Ο ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΠΑΠΑΔΗΜΗΤΡΙΟΥ από το Παλιό Ψυχικό ρωτά πού θα βρει το κατσαβίδι για να ανοίξει το circuit box και τον εξαερισμό στο δωμάτιο του καμαρότου.

Αν θυμάμαι καλά, στο Sculpture Garden, αφού έχει φύγει ο γλύπτης, μπορείς να ανεβείς τη σκάλα στις σκαλωσιές και να κοιτάξεις στην εργαλειοθήκη του Bob Bitt. Εδώ θα βρεις το κατσαβίδι που ζητάς.

Ρωτά επίσης πού θα βρει τα υλικά για το Leisure suits της Jammie Lee και πώς θα νικήσει στα ζάρια.

Το πρώτο που πρέπει να βρεις είναι ένα a bunch of polyester. Φυσικά, αυτά είναι τα πανιά. Αυτό που πρέπει να κάνεις είναι να τα ανοίξεις - φυσικό είναι ο έλεγχός τους να βρίσκεται στη γέφυρα του πλοίου. Πηγαίνοντας εκεί όπου είναι το control box, το ανοίγεις με το κατσαβίδι. Πρέπει να πειράξεις τη sail fuse, ώστε τα πανιά να σηκώνονται κάθε φορά που γίνεται μία αναγγελία! Πώς; Απλώς ένωσε τη speaker fuse και τη sail fuse με το jumper wire! Καλό, ε; Τώρα πια ανέβα στα πανιά και έχοντας το μαχαίρι, μόλις γίνει μία αναγγελία και τα πανιά ανοίξουν, κόψε ένα κομμάτι polyster. Το πώς θα κατεβείς από εκεί είναι ενδεικτικό του χιούμορ του παιχνιδιού - ωστόσο αυτό είναι μία άλλη ιστορία. Τώρα πήγαινε πίσω στο Captain Queeg's Ballroom και μίλησε ξανά στην Jamie Lee. Χρησιμοποίησε το polyester πάνω της και παρακολούθησε τι θα συμβεί.

Για τα ζάρια η λύση είναι σχετικά απλή - δεν μπορώ να φανταστώ πού κάνεις λάθος. Εχοντας τα souvenir dice, μίλησε στον "Croupier". Παίξε και θα χάσεις. Προσπάθησε να παίξεις με τα souvenir dice. Δεν σε αφήνει. Τώρα χρησιμοποίησε τα souvenir dice με το toilet paper για να πάρεις τα νέα ζάρια. Ξαναόνταρε και, μόλις ο Jacques σου δώσει τα casino dice, χρησιμοποίησε αντ' αυτών τα δικά σου shaved dice πάνω στο τραπέζι.

Ρωτά, επίσης, πού βρίσκει τη βαλίτσα της Drew και με τι υλικά φτιάχνει το Kumquats pie.

Για να πάρεις τη βαλίτσα της Drew πρέπει να της μιλήσεις και να τη φέρεις στο δωμάτιό σου. Μόλις σου πει ότι δεν έχει ρούχα και ότι η βαλίτσα της είναι κλειδωμένη, πήγαινε στο Forward Hold και θα σου πετάξουν τη βαλίτσα της. Πάρε τη βαλίτσα και πήγαινε πίσω στην Drew. Πες της για τη βαλίτσα και τώρα πια θα πάει στην καμπίνα σου. Τέλος, τα υλικά που χρειάζεσαι είναι beaver milk, lime juice, salt, mold και kumquats.

MONKEY ISLAND 1

Ο ΘΑΝΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ από την Κάτω Ηλιούπολη ρωτά πώς εξουδετερώνει τα σκυλιά στην έπαυλη.

Μου βάζετε δύσκολα! Αντε τώρα εγώ να θυμάμαι το παιχνίδι. Από όσο λοιπόν μπορώ να θυμηθώ (δεν είχα το χρόνο να το δοκιμάσω), πρώτα απ' όλα χρειάζεσαι ένα κίτρινο λουλούδι - δεν θυμάμαι το όνομά του. Το φυτό αυτό το βρί-

σκεις βόρεια από εκεί όπου είναι ο swordmaster. Εχοντας και το κρέας πήγαινε στο governor's house. Την έπαυλη φιλάνε κάτι σκυλιά-πιράνχας! Χρησιμοποίησε το yellow petal στο κρέας. Ετσι το "φαρμακώνεις", που λέμε. Τώρα δώσε το meat with condiment στα σκυλιά και αυτά θα πέσουν για ύπνο. Πλέον μπορείς να περάσεις ανενόχλητος.

BLACKSTONE CHRONICLES

Ο ΒΙΝΙΕΡΗΣ ΜΑΚΗΣ γράφει τα εξής: "Διάβασα την παρουσίαση στο τεύχος 102. Το βρήκα αρκετά ενδιαφέρον και έτσι αποφάσισα να το αγοράσω. Εχω καταφέρει, λοιπόν, να το φτάσω μέχρι ένα ικανοποιητικό επίπεδο. Πραγματικά είναι όχι μόνο όπως το παρουσίασες αλλά πολύ καλύτερο. Ολη η γοητεία βρίσκεται στους γρίφους και ιδιαίτερα στην επίλυσή τους... Βρίσκομαι στην αίθουσα των βασανιστηρίων στο υπόγειο, εκεί όπου υπάρχει ο θαλαμίσκος "maiden". Πάνω σ' αυτόν υπάρχουν 12 σύμβολα, αλλά δεν ξέρω ποια πρέπει να πατήσω. Mr Τσουρινάκης, HELP ME..."

Καλά, μη φωνάζεις! Ομολογώ ότι είναι ένας ιδιαίτερα έξυπνος γρίφος. Θυμίζει λίγο Black Dahlia και δεν είναι από αυτούς στους οποίους μας είχε συνηθίσει η Legend. (Παρεμπιπτόντως, έμαθα ότι η Legend σταμάτησε τα adventures και ότι μετά το Whell of Time ετοιμάζει -κρατηθείτε καλά- το UNREAL 2 και κόντεψα να τρελαθώ. Ακόμη μία τέτοια είδηση και θα πάθω παράκρουση.)

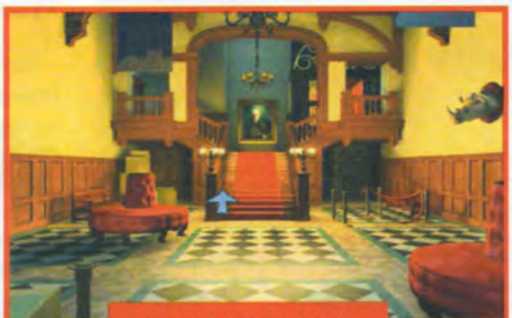
Πήγαινε, λοιπόν, στην iron maiden και κάνε push τα symbols για να περάσεις σε μία κοντινή εικόνα/θέα. Βλέπεις την εικόνα ενός ματιού και στη δεξιά άκρη της επάνω σειράς την εικόνα ενός νεαρού κοριτσιού, πιθανότητα μίας maiden. Τι να σημαίνει άραγε ο γρίφος "The word you seek is the thing itself"; Η λέξη που ψάχνεις ανάμεσα στα σύμβολα είναι αυτή που θα καταλήξει να ηχεί σαν "iron maiden".

Παρατήρησε το μάτι και σκέψου ότι στα αγγλικά το "eye" διαβάζεται περίπου όπως και το "I".

Επειτα από όλα αυτά νομίζω ότι η λύση του γρίφου είναι σχεδόν προφανής.

Κάνε κλικ στην εικόνα
του "eye" = i
Κάνε κλικ στην εικόνα
του "running" = run
Κάνε κλικ στην εικόνα
της maiden = maiden

Ετσι σχηματίζεις τις λέξεις "iron maiden". Ομολογώ ότι και εγώ στο σημείο αυτό τα είχα χάσει για αρκετή ώρα μέχρι να καταλάβω τι ακριβώς έπρεπε να κάνω.





BLACKSTONE CHRONICLES

MONKEY ISLAND 2

Ο ίδιος ζητά να δημοσιεύσουμε λίγο από την αρχή της περιπέτειας.

Ξεκινώντας διέσχισε τη γέφυρα προς τα αριστερά. Σε σταματάει ο Largo. Απάντησε οτιδήποτε θέλεις και τις δύο φορές. Ετσι κι αλλιώς θα σου πάρει όλα τα χρήματα. Συνέχισε αριστερά και μπες στην πρώτη πόρτα-πλοίο (Woodsmith). Μέσα TALK TO WOODSMITH. Πες τις 1, 1, 1, 1, 1. LOOK AT HAMMER, LOOK AT NAILS, WALK TO DOOR. Εξω WALK TO DOOR στη δεύτερη πόρτα-πλοίο προς τα αριστερά (cartographer). Μέσα TALK TO CARTOGRAPHER. Πες τις 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 (δηλαδή, 19 φορές την 1). Τώρα LOOK AT PILE OF PAPER, PICK UP PILE OF PAPER. Παίρνεις ένα. Παρατήρησε ότι ο Wally κάθε τόσο αφήνει στο τραπέζι το monocle του. LOOK AT MONOCLE, WALK TO DOORWAY. Εξω συνέχισε όλο αριστερά και WAKL TO SHIP. Μέσα LOOK AT GUWAT REGISTRY (το βιβλίο) και TALK TO INKEEPER. Ο Largo μένει στο μοναδικό δωμάτιο που υπάρχει. WALK TO STAIRWAY, δεξιά. Εξω WALK TO SHIP, Βόρεια. Εδώ TALK TO LAUNDRY GUY. Πες τις: 2, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 3 και TALK TO MEN OF LOW MORAL FIBER (pirates). Πες τις: 1, 1, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 1, 1, 2, 1, 1. Τώρα WALK TO STREET, LOOK AT SIGN, το πρώτο από τα δύο, στο πλοίο στο κάτω μέρος της οθόνης, LOOK AT SIGN, το δεύτερο (help wanted), WALK TO HATCH. Κάτω TALK TO BARKEEPER. Πες την 1. Κατεβαίνει ο Largo και φτύνει στον τοίχο. LOOK AT SPIT DRIPPING DOWN WALL, LOOK AT ADVERTISEMENT, TALK TO BARKEEPER. Πες τις: 2, 2, 3, 1 (μαθαίνεις για το grog χωρίς αλκοόλ που έδωσε στην Kate), 2, 1, 1. Τώρα WAKL TO UPPER DECK. Πάνω προχώρησε όλο δεξιά, μέχρι να φτάσεις στο δεξί άκρο της γέφυρας. Εδώ LOOK AT SIGN, PICK UP SIGN και παίρνεις το shovel. WALK TO PATH στα δεξιά σου και είσαι στην οθόνη-χάρτη του νησιού Scabb. Πήγαινε στο SWAMP.

Από δω και πέρα η συνέχεια είναι δική σου. Πάντως, αν ενδιαφέρεσαι, μπορείς να βρεις τις λύσεις και των δύο Monkey Islands στο δεύτερο βιβλίο μου με τίτλο "Οι Θρυλικοί Πάπυροι της Μυθικής Αρδαίνα", που περιέχει συνολικά τις λύσεις 24 adventures.

GRIM FANDANGO

Ενας φίλος του περιοδικού από την ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ ζητάει πάρα πολλές απαντήσεις για αντίστοιχους γρίφους του παιχνιδιού.

Το πρώτο πρόβλημα είναι ότι θέλοντας να μείνει ανώνυμος όχι μόνο δεν γράφει το όνομά του, αλλά δεν δίνει ούτε μία διεύθυνση στην οποία θα μπορούσαμε να του στείλουμε την απάντηση που χρειάζεται. Το δεύτερο πρόβλημα είναι ότι οι απαντήσεις που ζητάει καλύπτουν πάρα πολύ μεγάλο μέρος της λύσης και δεν μπορούν να δημοσιευτούν από τη στήλη αυτή. Τον παρακαλώ, λοιπόν, να ξαναγράψει στο περιοδικό και αυτή τη φορά να συμπεριλάβει στο γράμμα του την πλήρη διεύθυνσή του (ονοματεπώνυμο, οδός & αριθμός, Τ.Κ., περιοχή), αν όντως θέλει να του απαντήσουμε.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε στο γράμμα σας και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.















COMPUTERS GAMES CLUB



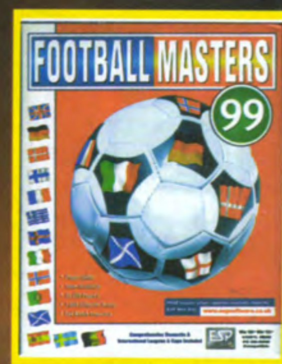
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

- PRINCE OF PERSIA 3D 12.900
- SOUL REAVER 12.500
- MS FOOTBALL 2000 .... 12.900
- 7 KINGDOMS 2 .... 12.500
- MECH COMMANDER GOLD 12.900
- 3D ULTRA COOL POOL 11.900
- AMERICAN RODEO 2000 .... 11.900
- MIG ALLEY 12.900
- CASE CLOSED 12.500
- FA PREMIER STARS 12.500
- DRAKAN 12.900
- SYSTEM SHOCK 2 .... 12.900
- CLANS 12.500
- SHADOWMAN 12.500
- TIBERIAN SUN 13.000
- CIVILIZATION 2 TEST TIME 12.900
- NBA SIDE DRIVING 12.900
- WARHAMMER 40000 RITES WAR 12.900
- DARKSTONE 12.500
- BRAVEHEART 12.900
- JAGGED ALLIANCE 2 .... 12.900



ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs



ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

- KKND 4.900
- DREAMS 4.900
- RAVEN 3.900
- DUKE NUKEM 3D 3.900
- IRON MAN X-O 3.900
- TIME COMMANDO 4.900
- WORLD CUP 98 .... 3.900
- WLS 98 .... 4.900
- ACTUA SOCCER 2 .... 4.900
- NBA LIVE 98 .... 3.900
- NBA LIVE 97 .... 3.900
- SPEED HASTE 3.900
- MANIC KARTS 3.900
- FF 2000 .... 4.900
- DESTROYER 4.900
- RISE OF THE ROBOTS 3.900
- THE CITY OF LOST CHILDREN 4.900
- INCOMING 3.900
- MAGIC CARPET 2 .... 3.900
- VCD MOVIES



Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

GAME-READY

CPU CELERON PPGA 400 MHz Ή AMD K6, 450, MOTHERBOARD QDI BRILLIANT Ή SOYO, MIDI TOWER ATX, VGA CARD 8MB AGP INTEL 740, SOUNDBLASTER 128BIT, RAM 64MB 100MHz, HARD DISK WESTERN DIGITAL 8.4GB, CD-ROM 36x, MONITOR 15", MODEM INTERNAL 56.600, ΗΧΕΙΑ 120WATT, MOUSE, FDD 1.44, KEYBOARD

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

299.000 ΔΡΧ.



ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

REVOLUTION SOFTWARE

Από το "Lure of the Temptress" στο "In Cold Blood"

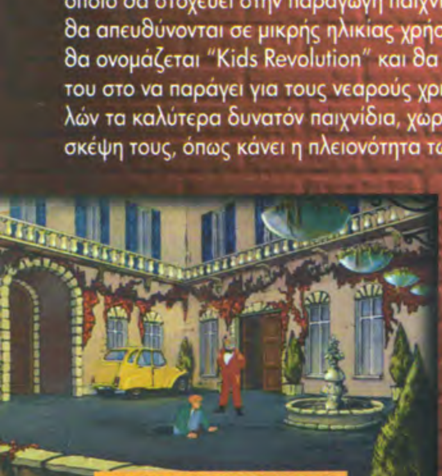
"Κι όμως, περηφανεύομαι για τον εξευτελισμό μου, κι αφού καταδικάστηκα σε αυτό το προνόμιο, σχεδόν απολαμβάνω μία αποκρουστική σωτηρία: Είμαι από καταβολής κόσμου, πιστεύω, το μοναδικό πλάσμα του είδους μας που ναυάγησε σε ένα εγκαταλελειμμένο πλοίο."

Ουμπέρτο Εκο
από το "Νησί της προηγούμενης ημέρας"

Μία ανακοίνωση της Revolution Software, που είδε το φως της δημοσιότητας στα τέλη του Ιούλη, αποτέλεσε το ερέθισμα για το άρθρο αυτού του μήνα.

Η Revolution Software είναι μία από τις πιο πολυβραβευμένες εταιρίες που δημιούργησαν εξαιρετικά adventures, τα οποία σχεδόν όλα αποτέλεσαν σημεία αναφοράς για χιλιάδες adventurers σε όλο τον κόσμο. Η εταιρία, λοιπόν, ανακοίνωσε ότι αποφάσισε να δημιουργήσει ένα ξεχωριστό εκδοτικό τμήμα, το οποίο θα στοχεύει στην παραγωγή παιχνιδιών υψηλής ποιότητας που θα απευθύνονται σε μικρής ηλικίας χρήστες. Το εκδοτικό αυτό τμήμα θα ονομάζεται "Kids Revolution" και θα επικεντρώσει την προσοχή του στο να παράγει για τους νεαρούς χρήστες των PCs και των κονσολών τα καλύτερα δυνατόν παιχνίδια, χωρίς όμως να "πατρονάρει" τη σκέψη τους, όπως κάνει η πλειονότητα των τίτλων που απευθύνεται σε αυτούς τους χρήστες.

Ο Charles Cecil, managing director της Revolution, δήλωσε τα εξής: "Ως πατέρας δύο παιδιών, νιώθω όλο και περισσότερο απογοητευμένος με τα PC games που κυκλοφορούν στην αγορά αυτή τη στιγμή, τα οποία μπορούν να παίξουν τα παιδιά μου." Κατά την εκτίμησή του, τα παιδιά περιμένουν τα παιχνίδια αυτά να είναι εξίσου προσεγμένα με τα λεγόμενα main stream games. Τους αρέσει να παίζουν παιχνίδια που αποτελούν πρόκληση για τις δυνατότητές τους και τα οποία μπορεί να έχουν ή όχι, μια και δεν είναι αυτό το κύριο κατά τη γνώμη του, εκπαιδευτική κατεύθυνση. Η Kids Revolution θα προσπαθήσει να παράγει παιχνίδια που θα αγαπήσουν τα παιδιά και θα σέβονται οι ενήλικες. Τα παιχνί-





BROKEN SWORD 1

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΕΝΑΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΙΔΡΥΤΕΣ ΤΗΣ REVOLUTION SOFTWARE

Ο Tony Warriner είναι ένας από τους τρεις ιδρυτές της Revolution Software. Ταυτόχρονα είναι σχεδιαστής και σεναριογράφος μερικών από τα πιο σημαντικά story-based adventures games που κυκλοφόρησε η Revolution, όπως τα Beneath A Steel Sky, Broken Sword 1 και 2 και το αναμενόμενο In Cold Blood...

Στη συνέχεια δημοσιεύουμε μέρος της συνέντευξης που έδωσε στον Evan Dickens, στην οποία αναπτύσσει και τις σκέψεις του για το μέλλον των adventure games. Δυστυχώς, για λόγους χώρου δεν μπορούμε να την παραθέσουμε ολόκληρη, παρ' ότι παρουσιάζει ενδιαφέρον.

Ερώτηση: Τι είναι αυτό που σας έκανε να ασχοληθείτε με το computer gaming;

Απάντηση: Ασχολήθηκα με τα παιχνίδια πολύ καιρό πριν να τελειώσω το σχολείο. Πήρα τον πρώτο μου υπολογιστή όταν ήμουν 13 χρονών. Αρχισα να γράφω ένα εμπορικό παιχνίδι όταν έδινα τις τελικές εξετάσεις. Κατέληξα να αποτύχω σε αυτές, αλλά τέλειωσα το παιχνίδι και βάσει αυτού πήρα την πρώτη μου δουλειά!

Ερ.: Πώς λεγόταν το παιχνίδι αυτό;

Απ.: Ονομαζόταν Obsidian και κυκλοφόρησε για τον Amstrad CPC 464, που τότε είχε μεγάλη επιτυχία στην Ευρώπη. Μπορεί ακόμη να το παίξει κάποιος μέσω των emulators που έχουν γίνει της μόδας. Σχεδιάζω να δημιουργήσω στο Internet μία home page για το παιχνίδι, όπου θα παρουσιάζω όλη την ιστορία του.

Ερ.: Πώς ξεκίνησε η Revolution Software;

Απ.: Η Revolution ξεκίνησε 4 χρόνια αργότερα, όταν εργαζόμουν με τον Dave Sykes σε διάφορα συστήματα και αφού είχα κάνει διάφορα πράγματα με τα computer games. Τότε συναντηθήκαμε με τον Charles Cecil και αφού κοιτάξαμε αρκετά παιχνίδια της Sierra, αποφασίσαμε να κάνουμε και εμείς graphic adventures. Ξέραμε ότι μπορούσαμε να κάνουμε πιο σοφιστικέ παιχνίδια από αυτούς. Ετσι, στο τέλος του 1989 ξεκινήσαμε να δουλεύουμε το Lure of the Temptress.

Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη





BROKEN SWORD 1

Ερ.: Υπάρχει κάποιο adventure game για το οποίο θυμάστε ότι αναφώνησατε: "Ουάου, αγαπώ αυτό το παιχνίδι;"

Απ.: Τα παιχνίδια που αγάπησα πολύ και εξακολουθώ να αγαπώ είναι τα πολύ παλιά adventures που δημιούργησε η εκπληκτική Level 9, η οποία υπήρξε πολύ μεγάλη δύναμη στην Ευρώπη. Αναφέρομαι στα Worm in Paradise, Emerald Isle, Colossal Cave κ.λπ. (Σημείωση συντάκτη: Ειλικρινά χαίρομαι που έχουμε τα ίδια γούστα.) Εκείνη την εποχή σκόπευαν να περάσουν στη νέα γενιά των point & click adventure games, είχαν γράψει μάλιστα μία εκπληκτική engine, την οποία έτυχε να δω, αλλά δυστυχώς αποχώρησαν από το χώρο ίσως στο πιο κρίσιμο σημείο. Θα ήταν τρομερή εμπειρία να είχαμε δει ένα σύγχρονο graphic adventure από τη Level 9.

Ερ.: Ποιο είναι το αγαπημένο σας adventure όλων των εποχών;

Απ.: Το Return to Eden της Level 9, το οποίο θεωρώ ως το πιο "καθαρό" adventure, ενώ από τα RPG/adventure το Ultima 7, το οποίο αποτελεί απίστευτη δημιουργία και παραγωγή, ίσως η τελειότερη που έχω δει ως τώρα.

Ερ.: Η Revolution έχει παράγει μερικά από τα πιο αγαπημένα από το ευρύτερο κοινό adventure games. Ωστόσο ποιο είναι αυτό για το οποίο είστε πιο περήφανος και γιατί;

Απ.: Το Lure of the Temptress, γιατί είναι το πρώτο μας adventure και ήταν εξαιρετικά δύσκολο να το ολοκληρώσουμε. Αλλά το Beneath a Steel Sky μάλλον είναι το πιο αγαπημένο μου, καθώς έχει μία μοναδική γοητεία που έγινε αντιληπτή απ' όλους, ένα cult παιχνίδι.

Ερ.: Είχατε σχέδια για ένα sequel του Beneath A Steel Sky;

Απ.: Ναι είχαμε, και ο Dave Gibbons, ο comic book artist που είχε δουλέψει στο πρώτο παιχνίδι, είχε ετοιμάσει μερικά εξαιρετικά δείγματα για τη νέα μας δουλειά. Δυστυχώς, όμως, οι εκδότες μας ήθελαν κάτι τελείως διαφορετικό και όλοι μάς παρότρυναν να φτιάξουμε το Broken Sword, μία άλλη ιδέα μας. Ολοι τότε έψαχναν τρόπους για να μεγαλώσουν τον κύκλο του κοινού όπου θα απευθύνονταν τα παιχνίδια!

Ερ.: Τι σας ώθησε να δημιουργήσετε το In Cold Blood, ένα action-oriented game;

Απ.: Πάρα πολλοί λόγοι. Ο πιο βασικός ήταν ότι δεν μπορούσαμε να δουλεύουμε πια φτιάχνοντας παραδοσιακά 2D point & click adventure games, μια και όλα έδειχναν ότι η συγκεκριμένη αγορά βρίσκεται σε σοβαρή υποχώρηση. Πολύ απλά δεν μπορούσαμε να συγκεντρώσουμε τα κεφάλαια που χρειάζονταν για να κάνουμε ένα ακόμη Broken Sword game. Τουλάχιστον όχι με την ποιότητα που ο κόσμος περιμένει από εμάς. Περίπου τότε προκλήθηκε το πρόβλημα με την πώληση της Virgin, που ήταν ο εκδότης μας. Ετσι, μαζευτήκαμε και συζητήσαμε τις μετέπειτα κινήσεις μας. Τελικά, αποφασίσαμε ότι μπορούσαμε να περάσουμε στο επόμενο μας βήμα. Δεν θα ήταν πια 2D games ή point & click games, αλλά νέα παιχνίδια που όμως θα εξακολουθούν να βασίζονται στο σενάριο. Ξέρω καλά ότι πάρα πολλοί παίκτες έχουν στενοχωρηθεί με την κατάσταση που έχει δημιουργηθεί στα adventure games, αλλά η συγκεκριμένη αγορά αργοπεθαίνει και δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα άλλο παρά να προσπαθήσουμε να την αναζωογονήσουμε με ισχυρούς νεωτερισμούς. Τουλάχιστον αυτό πιστεύουμε εμείς. Μη βιάζεστε να βγάλετε γνώμη για το τι ακριβώς είναι το In Cold Blood. Σας εγγυώμαι ότι δεν θα έχετε ξαναδεί παιχνίδι σαν και αυτό!

Ερ.: Τι πιστεύετε ότι χρειάζεται να γίνει για να επιβιώσει ο χώρος των adventure games;

Απ.: Εξαρτάται από το τι θεωρούμε πια adventure game. Αν εννοείτε plot & story driven game, τότε αυτό που χρειάζεται είναι ισχυροί νεωτερισμοί σε όλα τα επίπεδα και έτσι η αγορά θα ξανανοίξει. Οι δημιουργοί των adventure games θα τρέξουν πάλι να καλύψουν το σημερινό κενό και οι παίκτες θα δουν πάρα πολλά και αξιόλογα παιχνίδια να φτάνουν κοντά τους. Δυστυχώς, πρέπει να παραδεχτούμε ότι τα τελευταία χρόνια τα adventures δεν αναπτύχθηκαν όπως έπρεπε. Εμειναν στο ίδιο επίπεδο όπου ήταν για χρόνια. Ολοι αντέγραφαν όλους αντί να να δημιουργήσουν κάτι νέο και να ανανεώσουν το είδος. Αυτό οδήγησε την αγορά στο να "στεγνώσει". Η πτώση του χώρου μπορεί να συγκριθεί με αυτήν της Sierra, που κάποτε έλεγχε σχεδόν όλη την αγορά. Εμειναν στην ίδια φόρμουλα για πάρα πολύ καιρό, κάτι που άρχισε να τους προκαλεί πανικό, μια και δεν μπορούσαν -απ' ό,τι φαίνεται- ή δεν ήθελαν να προτείνουν κάτι καινούριο. Αυτό σε συνδυασμό με μερικά σημαντικά λάθη τούς οδήγησε στη σημερινή κατάσταση, δηλαδή το θάνατο.

Ερ.: Πιστεύετε ότι ο χώρος των adventures θα ξανακερδίσει τη χαμένη του δημοσιότητα, όπως έγινε με τα RPGs τελευταία;

Απ.: Ναι, απόλυτα, αλλά δεν θα είναι πια 2D point & click games. Θα είναι κάτι το τελείως καινούριο. Πρέπει να προετοιμαστούμε γι' αυτό.



BROKEN SWORD 2





δια αυτά θα χρησιμοποιούν την 2D και την 3D τεχνολογία, όπως αυτή έχει πια αποκρυσταλλωθεί στα βραβευμένα παιχνίδια της πρώτης γραμμής. Ειδικότερα, η Kids Revolution θα προσπαθήσει να καλύψει το τεράστιο κενό που υπάρχει για τις ηλικίες μεταξύ 3 και 12 με μία σειρά υψηλής ποιότητας licensed τίτλους. Ως πρώτο έχουν επιλέξει το Mulan Activity Centre της Disney, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει στην Ευρώπη από τη Sony Computer Entertainment για το PlayStation αυτό τον Οκτώβρη.

"Παίρνουμε την αγορά των παιδιών πάρα πολύ σοβαρά" συνεχίζει ο Charles. "Δεν υπάρχει καμία περίπτωση να προσπαθήσουμε να τα ξεγελάσουμε με παραγωγές δεύτερης ποιότητας, όσο και αν μας κοστίσει αυτό. Τα παιδιά σήμερα είναι πολύ έξυπνα και θα ήταν τεράστιο λάθος να επιχειρήσουμε να τους δώσουμε προγράμματα που δεν θα ανταποκρίνονται στο επίπεδό τους. Η δήλωση αυτή αποτελεί δέσμευση και προς τους γονείς. Θα δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στη σωστή χρήση της αγγλικής γλώσσας."

LURE OF THE TEMPTRESS



Πρόκειται για μία σημαντική, κατά τη γνώμη μου, απόφαση, μια και το πρόβλημα που επισημαίνει το θεωρώ πολύ σοβαρό. Οταν γονείς με πλησιάζουν και με ρωτούν τι προγράμματα να πάρουν για τα μικρά παιδιά τους, βρίσκομαι σε αμηχανία. Δυστυχώς, εκτός από τους τίτλους της περίφημης Humongous Entertainment του "πολύ" Ron Gilbert, που μας έδωσε τα Monkey Island 1 και 2 όταν εργαζόταν στη LucasArts, δεν υπάρχει τίποτα άλλο στην αγορά και κανείς δεν ενδιαφέρεται για το θέμα αυτό. Πολύ περισσότερο που ακόμη και οι τίτλοι της, οι εκπληκτικές σειρές των Putt-Putt, Freddi Fish, Pajama Sam, δεν έχουν έρθει προγραμματισμένα στη χώρα μας. Ισως οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής να θεωρούν ότι δεν υπάρχει κερδοφόρα αγορά για τις ηλικίες αυτές, ωστόσο θεωρώ ότι κάνουν μεγάλο λάθος. Σε κάθε περίπτωση το θέμα της ψυχαγωγίας των παιδιών, εκπαιδευτικού χαρακτήρα ή μη, είναι πολύ σοβαρή υπόθεση για να μην ασχολείται κανείς μαζί του. Εγώ από τη μεριά μου δεν έχω να πω παρά ένα μπράβο στη Revolution για την απόφασή της αυτή. Θεωρώ δε ότι το περιοδικό μας πρέπει κάποια στιγμή να κάνει ένα καλό και υπεύθυνο αφιέρωμα στα προγράμματα που κυκλοφορούν για τις ηλικίες αυτές, το οποίο να δημοσιευθεί περίπου την περίοδο των Χριστουγέννων.

Το θέμα αυτό, που -επαναλαμβάνω- θεωρώ πολύ σοβαρό, και ας μην είμαι ούτε καν παντρεμένος *(σημ. αρχισυντάκτη: Και η Shodanoύλα, Αντρίκο; Αστεφάνωτη θα την αφήσεις;)*, πόσο μάλλον αν είχα παιδιά, μου έδωσε την ιδέα να κάνω ένα μικρό και ιδιότυπο αφιέρωμα στην αγγλική εταιρία Revolution Software.

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς γνωρίζετε την ιστορία της Revolution. Είναι η εταιρία που δημιουργήθηκε το καλοκαίρι του 1989 από τον Charles Cecil και δύο προγραμματιστές, τους Tony Warriner και David Sykes, με σκοπό να σχεδιάζουν graphic adventure games. Ο Charles Cecil ξεκίνησε την καριέρα του το 1980 γράφοντας adventure games για την περιβόητη Artic Computing. Το 1986 τον πλησίασε η US Gold και έγινε Software Development manager. Το 1988 πήγε στην Activision (UK) Ltd στη θέση του development manager. Σήμερα, η εταιρία διευθύνεται από τον Charles και τον Noirin Carmody, ο οποίος είναι υπεύθυνος για το Business management and planning. Πριν ήταν general manager στην Activision, όπου "δημιούργησε" το όνομα της Sierra στην Ευρώπη (η Sierra αντιπροσωπευόταν εκείνη την εποχή στην Ευρώπη από την Activision). Το 1992, τελικά, κατόρθωσαν να κυκλοφορήσουν το εκπληκτικό, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, Lure of the Temptress.

Χαρακτηριστική του χιούμορ της Revolution, το οποίο έχουν περάσει στα παιχνίδια της, είναι η ανακοίνωση που εξέδωσαν σύμφωνα με την οποία: "...για να αποφύγει την καταστροφή που θα επιφέρει το περιβόητο Millennium Bug, η Revolution έχει μετακομίσει πάνω στον πλανήτη Δία και εκεί ετοιμάζει τη νέα παραγωγή της, In Cold Blood, το πιο φιλόδοξο project της!"

Η εταιρία έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα 4 graphic adventures, τα Lure of the Temptress, Beneath a Steel Sky και Broken Sword 1 και 2. Ειδικά τα τρία πρώτα είναι "διαμάντια", ενώ το Lure of the Temptress, που το είχα παίξει στον Atari 1040 ST, είναι από τα πιο αγαπημένα μου adventures όλων των εποχών, το θεωρώ πανέξυπνο, η δε ιδέα που είχαν να χειρίζεσαι παράλληλα δύο ανεξάρτητους χαρακτήρες παραμένει ακόμη και σήμερα αξεπέραστη.

PC

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

3.800 ΔΡΧ.



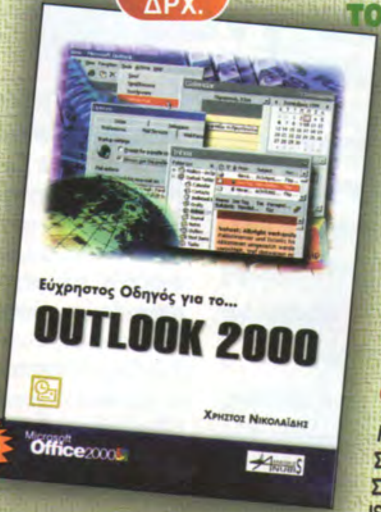
INTERNET EXPLORER 5

Στο συνοπτικό αυτό οδηγό, με απλά και κατανοητά λόγια, εξετάζονται όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για να κατακτήσετε το Διαδίκτυο:

- Εγκατάσταση και αρχικές ρυθμίσεις
- Διαχείριση e-mails με το Outlook Express
- Αναζήτηση πληροφοριών στον Web
- On-line αγορές με ασφάλεια
- Συμβουλές και τεχνάσματα

Κωδικός: EB-00-283
Σελ.: iv+203
Σχήμα: 20,5x14
ISBN: 960-306-235-9

4.200 ΔΡΧ.



ΕΥΧΡΗΣΤΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟ... OUTLOOK 2000

Στο βιβλίο αυτό θα βρείτε ό,τι χρειάζεστε για να εξοικειωθείτε με το πλέον απαραίτητο εργαλείο του Office 2000 και να είστε σε θέση να διαχειρίζεστε όλες τις επαγγελματικές ή καθημερινές εργασίες του στο γραφείο ή το σπίτι:

- Λήψη – Αποστολή μηνυμάτων
- Κανόνες αρχειοθέτησης
- Outlook & Word 2000
- Οργάνωση γραφείου – Προγραμματισμός εργασιών
- Ειδικές επιλογές & ρυθμίσεις

Κωδικός: EB-00-288
Σελ.: ix+195
Σχήμα: 24x17
ISBN: 960-306-237-5



4.200 ΔΡΧ.



ΕΥΧΡΗΣΤΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟ... FRONTPAGE 2000

Το FrontPage 2000 είναι ίσως ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στον τομέα της δημιουργίας σελίδων Web. Το βιβλίο αυτό θα γίνει ο πολύτιμος βοηθός σας για θέματα όπως:

- Δημιουργία προσωπικών σελίδων
- Επαγγελματικά sites
- Θέματα & Πρότυπα
- Γραφικά – Πλαίσια & Πίνακες
- Special effects

Κωδικός: EB-00-289, ***Σελ.:*** ix+179
Σχήμα: 24x17, ***ISBN:*** 960-306-239-1

5.800 ΔΡΧ.



ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ POWER USER

Οι οδηγίες και τα τρικ που αποκαλύπτονται στο βιβλίο αυτό, το οποίο αποτελεί συλλογή των καλύτερων πρόσφατων άρθρων του περιοδικού "Computer Για Ολους", θα σας μετατρέψουν σύντομα σε δυναμικό χρήστη του υπολογιστή σας και θα σας πληροφορήσουν για δεκάδες ενδιαφέρουσες τεχνικές που σχετίζονται με:

- Windows 95/98
- Microsoft Office 97/2000
- Multimedia
- Internet

Την έκδοση συμπληρώνει ένα κατατοπιστικό CD-ROM με interactive multimedia παρουσιάσεις που παραπέμπουν στις αντίστοιχες ενότητες του βιβλίου!

Κωδικός: EB-00-286, ***Σελ.:*** viii+325, ***Σχήμα:*** 24x17, ***ISBN:*** 960-306-236-7

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, 106 82 Εξάρχεια, τηλ.: 3801487, fax: 3841095, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS COMPUTER SOLUTIONS, Λ. Ακροπόλεως 53, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

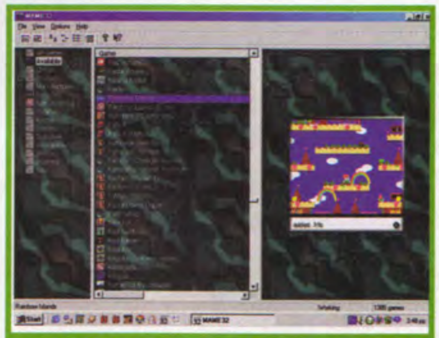
M.A.M.E.

Πώς να τρέξετε το γνωστό emulator

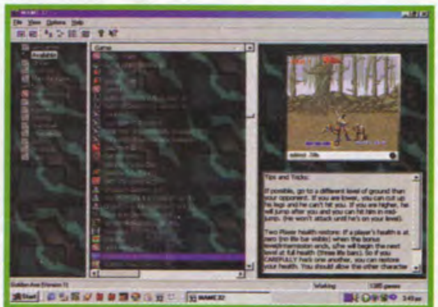
Θα σας θυμώσω αυτόν το μήνα. Εκεί που ήμουν έτοιμος να σας καταπλήξω με κάτι εντελώς νέο, τσουπ τα τηλεφωνήματα βροχή στο περιοδικό για το τι πρέπει να κάνετε ώστε να τρέξετε τον έναν ή τον άλλο emulator από αυτούς που προσφέραμε στο προηγούμενο εορταστικό τεύχος. Και να υποστηρίξει κάποιος ότι δεν είχα γράψει επεξηγηματικό readme αρχείο, να πω εντάξει, ας πάει και το παλιάμπελο...

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Αν πει κάποιος ότι δεν τονίζω σε κάθε τεύχος να διαβάζετε τα readme, να παραδεχτώ ότι έχετε τα χίλια δίκια να τηλεφωνείτε στο περιοδικό και να ζητάτε εξηγήσεις. Ωστόσο, δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο. Με οδηγείτε στο να πιστεύω ότι δεν κάνετε καν τον κόπο να διαβάσετε τη στήλη ή ότι η έννοια "συνοδευτικό CD-ROM" έχει αντικατασταθεί από τη... "συνοδευτικό περιοδικό", μια και αντί να θεωρείτε ότι το CD συνοδεύει το περιοδικό, τελικά το περιοδικό συνοδεύει το CD, καθώς το παίρνετε, το βάζετε στο drive χωρίς καν να διαβάσετε τίποτα από αυτά που το συνοδεύουν. Αμ το άλλο! Παραπονιέστε ότι δεν βάζουμε το τάδε ή το δείνα παιχνίδι και μας ζητάτε υπερβολικά πράγματα. Κάποιος αναγνώστης, για παράδειγμα, του οποίου φυσικά το όνομα δεν θα αναφέρουμε για ευνόητους λόγους, μας έστειλε ένα γράμμα όπου μας έλεγε πως καλά όλα αυτά που βρήκε στο CD, αλλά δεν περιείχε καθόλου παιχνίδια για NEO*GEO, όπως τα Metal Slug 1 και 2. Μάλιστα, για να μας διευκολύνει -όπως είπε-, μας έστειλε δύο δισκέτες ώστε να του τα γράψουμε και να τα στείλουμε με το ταχυδρομείο. Παρεμπιπτόντως να προσθέσω ότι το Metal Slug 1 (καθώς και τα περισσότερα παιχνίδια για NEO*GEO) είναι 14MB, ενώ το 2 αγγίζει αισίως τα 20 και βάλε. Αν ο αναγνώστης θέλει, μπορούμε στο μαγνητικό μέσο που μας έστειλε να του στείλουμε μόνο screenshots από τα εν λόγω παιχνίδια για να του φύγει ο καημός! Ενας άλλος αναγνώστης ήταν πιο βολικός. Ζήτησε να του τα στείλω με e-mail!



Eνα δείγμα από το M.A.M.E. 32 εν δράσει με τις εικόνες και τα έξτρα icons και backgrounds.



Εδώ με εγκαταστημένο το history.dat, όπου βλέπω στοιχεία για το Golden Axe.

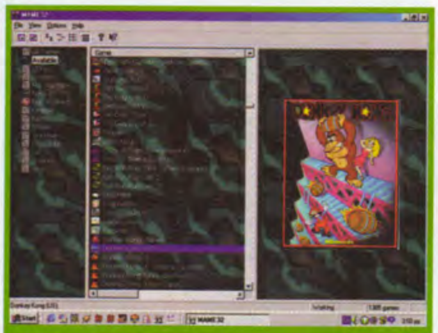
Τέλος πάντων, σίγουρα θα με χαρακτηρίσετε κακό και ίσως πολλοί από εσάς, που στους ανωτέρω δύο αναγνώστες αναγνωρίσατε τον εαυτό σας, νιώθετε άσχημα, αλλά νομίζω πως κάποιος έπρεπε να σας πει ότι ορισμένες φορές τα πράγματα είναι πολύ απλούστερα απ' όσο νομίζετε, αρκεί να κάνετε και εσείς μια μικρή προσπάθεια από τη μεριά σας να καταλάβετε. Βάλτε μόνο με το νου σας τι άλλα ακούμε και διαβάζουμε κάθε μέρα και βάζω στοίχημα πως, αν ήσαστε στη θέση μας, σίγουρα θα γράφατε τα ίδια και χειρότερα. Ωστόσο, επειδή το χόμπι των emulators απευθύνεται σε όλους και δεν είναι σωστό, ακόμη και γι' αυτούς που δεν κάνουν τον κόπο να το ψάξουν λίγο, να μην το χαίρονται, αυτόν το μήνα θα ασχοληθούμε εξ ολοκλήρου με το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε για να ζήσετε τη μαγεία που προσφέρουν αυτά τα εκπληκτικά προγράμματα και συγκεκριμένα το M.A.M.E., ο πιο δημοφιλής από τους emulators.

Ξεκινάμε χωρίς άλλη καθυστέρηση την ανάλυση. Αρχικά θα αναφερθούμε στα DOS και Windows ports του M.A.M.E. καθώς ο περισσότερος κόσμος δουλεύει κάτω από αυτά τα λει-

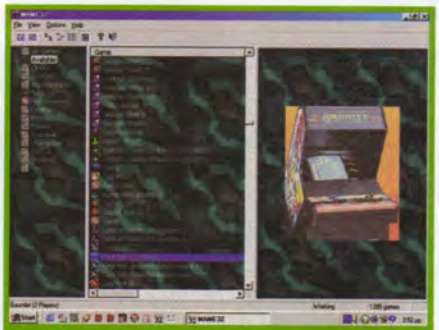
Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αυτόν το μήνα φιλοξενούμε την επίσημη σελίδα της ομάδας που έχει αναλάβει να "καλλωπίσει" το M.A.M.E.32. Εκεί θα βρείτε αρχεία που θα σας φτιάξουν τα εικονίδια όπως το icons.zip καθώς και όλα τα updates, ανάλογα με την beta στην οποία είμαστε, το αρχείο images.zip και τα update του που μπορεί να χρησιμοποιηθούν και στο Arcade@home, συμβουλές για το ποια είναι τα καλύτερα configuration settings στο Windows port, νέα, πληροφορίες και γενικώς ό,τι χρειάζεστε για να τρέξετε επιτυχώς τον αγαπημένο σας emulator. Βασικός λόγος για να μην πάτε εκεί είναι να μη σας αρέσει το M.A.M.E. Αλλά για να διαβάζετε τη στήλη, μάλλον κάτι τέτοιο δεν ισχύει.



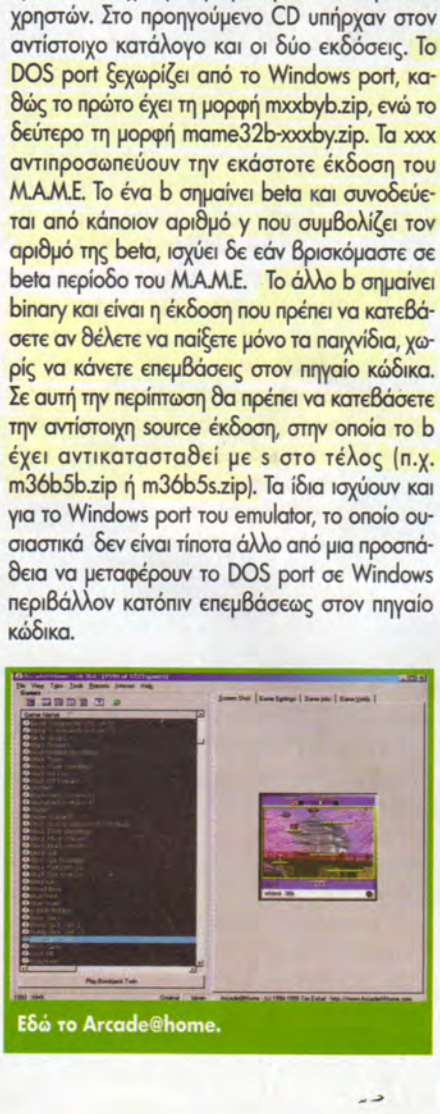


Κάνοντας κλικ στο σημείο με την εικόνα βλέπω το flyer του παιχνιδιού (εάν υπάρχει εγκαταστημένο στο ανάλογο dir) ή...



...το cabinet, πάντα στο M.A.M.E. 32.

τουργικά συστήματα. Βέβαια, το M.A.M.E. κυκλοφορεί και για άλλα λειτουργικά ή πλατφόρμες όπως OS/2, Unix, Amiga, αλλά οι χρήστες των προαναφερθέντων λειτουργικών ή μηχανημάτων, δυστυχώς ή ευτυχώς (εσείς θα το κρίνετε), είναι μετρημένοι στα δάχτυλα του ενός χεριού, τουλάχιστον στην Ελλάδα, οπότε αναγκαστικά πρέπει να ασχοληθούμε με την πλειονότητα των χρηστών. Στο προηγούμενο CD υπήρχαν στον αντίστοιχο κατάλογο και οι δύο εκδόσεις. Το DOS port ξεχωρίζει από το Windows port, καθώς το πρώτο έχει τη μορφή mxxbyb.zip, ενώ το δεύτερο τη μορφή mame32b-xxxby.zip. Τα xxx αντιπροσωπεύουν την εκάστοτε έκδοση του M.A.M.E. Το ένα b σημαίνει beta και συνοδεύεται από κάποιον αριθμό y που συμβολίζει τον αριθμό της beta, ισχύει δε εάν βρισκόμαστε σε beta περίοδο του M.A.M.E. Το άλλο b σημαίνει binary και είναι η έκδοση που πρέπει να κατεβάσετε αν θέλετε να παίξετε μόνο τα παιχνίδια, χωρίς να κάνετε επεμβάσεις στον πηγαίο κώδικα. Σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει να κατεβάσετε την αντίστοιχη source έκδοση, στην οποία το b έχει αντικατασταθεί με s στο τέλος (π.χ. m36b5b.zip ή m36b5s.zip). Τα ίδια ισχύουν και για το Windows port του emulator, το οποίο ουσιαστικά δεν είναι τίποτα άλλο από μια προσπάθεια να μεταφέρουν το DOS port σε Windows περιβάλλον κατόπιν επεμβάσεως στον πηγαίο κώδικα.



Εδώ το Arcade@home.

Τα προαναφερόμενα σκοπό έχουν την καλύτερη ενημέρωσή σας, σε περίπτωση που θέλετε να κατεβάσετε από το αγαπημένο σας site μια έκδοση που δεν έχετε βρει στα CDs μας. Ακόμη μία διαφορά μεταξύ Windows και DOS port αφορά στο ότι το πρώτο έχει ενσωματωμένο γραφικό περιβάλλον GUI, ενώ στο δεύτερο πρέπει να προσθέσουμε εμείς ένα, αν δεν θέλουμε να μπλέξουμε με γραμμές εντολών. Εκεί λοιπόν εισέρχονται τα front-ends με πιο δημοφιλές αυτό του Tim Eckel (το Arcade@home, βρε!). Μεταξύ των δύο, αν θέλετε τη δική μου άποψη, προτιμήστε το DOS port φορώντας του κάποιο front-end και όχι το Windows port, καθώς το τελευταίο είναι αρκετά πιο αργό σε σχέση με το πρώτο. Βέβαια, είναι πιο εύκολο στη χρήση.

Συνεχίζοντας αναφέρουμε ότι για το DOS θα πρέπει να κάνετε τα εξής: Δημιουργήστε ένα folder κάπου στο σκληρό σας με το όνομα "MAME". Κατόπιν αποσυμπιέστε με όποιο αποσυμπιεστικό πρόγραμμα δουλεύετε περισσότερο την DOS έκδοση της επιλογής σας, είτε σταθερή είτε beta. Σημειώστε εδώ ότι οι beta εκδόσεις μπορεί να μην έχουν προκαλέσει σε μένα ή σε κάποιον γνωστό μου προβλήματα, δεν παύουν όμως να είναι beta, οπότε δουλέψτε τες με πάσα επιφύλαξη. Κατόπιν βρείτε πού έχετε φυλάξει το front-end και τρέξτε το εκτελέσιμο αρχείο. Αφού σας ζητηθεί να ορίσετε πού θα γίνει η εγκατάσταση, υποδείξτε να την κάνει στο ίδιο folder όπου έχετε φυλάξει το M.A.M.E. Μέσα στον αρχικό folder έχουν δημιουργηθεί κάποια subfolders. Σε περίπτωση που θέλετε να τρέξετε τα πάντα από το CD (ROMs, images, flyers κ.λπ.), μην αντιγράψετε τίποτα στα subfolders. Αν όμως δεν ξέρετε με τι να γεμίσετε το νεοαποκτηθέντα σκληρό των 12 Gigabytes, φαντάζομαι ότι σας περνάνε κάποιες ιδέες από το μυαλό. Τα subfolders που σας ενδιαφέρουν αρχικά είναι τα flyers, roms, samples και snap. Εκεί θα μπουν σε συμπιεσμένη μορφή τα αντίστοιχα αρχεία που βρήκατε στο εορταστικό CD μας. Στο snap θα μπει το αρχείο images.zip, που περιέχει σε .png μορφή screenshots από τα υποστηριζόμενα παιχνίδια. Αυτό είναι μια ευχάριστη προσθήκη, μια και την ώρα που επιλέγετε κάποιο παιχνίδι της αρε-

→

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Ναυάγησε η προσπάθεια κατασκευής του ελληνικού emulator site τουλάχιστον από τη μεριά μου. Ο χρόνος μου είναι πολύ περιορισμένος αυτόν τον καιρό, με αποτέλεσμα να παγώσει το θέμα μέχρι νεοτέρας. Ακόμα υπήρχε πρόβλημα χώρου, αφού δεν είχαμε βρει domain που θα μας φιλοξενούσε. Οποιος θέλει ας συνεχίσει την προσπάθεια και, αν χρειαστεί βοήθεια, εδώ είμαστε.

Καινούρια έκδοση για το Zsnes, τον πολύ επιτυχημένο DOS emulator για το Super Nintendo. Αρπάξτε το από το αγαπημένο σας emulator site και χαρείτε τις πολλές βελτιώσεις του. Αξίζει σίγουρα.

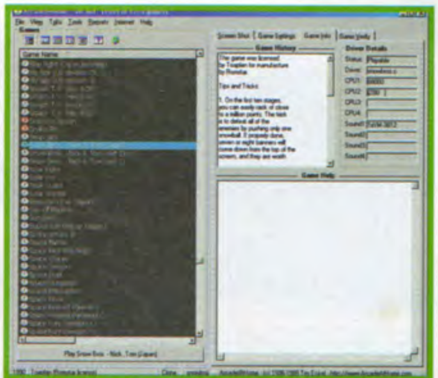
Καινούρια έκδοση και για το Raine, που έφτασε αισίως τα 154 υποστηριζόμενα παιχνίδια μαζί με 2 μυστικά. Πάλι δεν έβαλαν ελληνικά μενού και έχω την εντύπωση ότι θα τους @#$% τίποτα. Αντε μπράβο!!

Το HotRod (είχαμε γράψει σχετικά σε προηγούμενο τεύχος) κάνει τρελές πωλήσεις στην Αμερική. Ετσι τουλάχιστον δείχνουν τα banners και οι διάφορες διαφημιστικές κονσόλες στα ξένα emulator sites. Τίποτα ακόμη να γίνει γνωστό για Ευρώπη, όμως. Ενδιαφέρεται καμιά εταιρία εδώ να μας προμηθεύσει με καυτά ραβδιά;

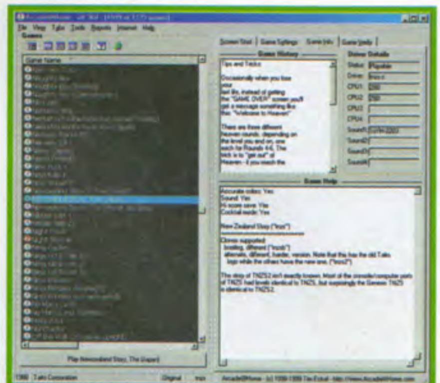
EMULATORS' CORNER



Χωρίς κλικ στο ανάλογο σημείο τα εναλλακτικά screenshots (στην περίπτωσή μου τα flyers) κάνουν την εμφάνισή τους.

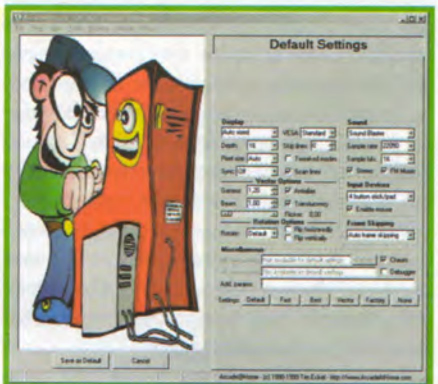


Game Info & Help (αν υπάρχει διαθέσιμη) αλλά και λεπτομέρειες σε ό,τι αφορά το status του παιχνιδιού.



Ενα ακόμη δείγμα από τις λεπτομέρειες του Game Info.

σκείας σας βλέπετε κατά κάποιον τρόπο πώς είναι προτού το τρέξετε. Κάθε νέα beta προσθέτει έξτρα παιχνίδια που, όπως είναι φυσικό, θα έχουν τα αντίστοιχα screenshots. Τα νέα ενημερωμένα screenshots καθώς και άλλα χρήσιμα files για το beautification του M.A.M.E. θα βρείτε στο site που προτείνουμε αυτό το μήνα στο ειδικό box. Στο directory flyers έχετε την επιλογή να προσθέσετε είτε το αρχείο flyers.zip, που περιέχει τα διαφημιστικά έντυπα που είχαν εκδώσει οι εταιρίες παραγωγής τους, είτε το αρχείο cabinets.zip, που περιέχει εικόνες από τα κανονικά arcade machines. Προσοχή! Μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα δύο. Αν τρέξετε το Arcade@home, όταν έχετε ενεργοποιημένη την καρτέλα screenshot αυτόματα θα εναλλάσσεται το image από το κυρίως παιχνίδι με το flyer ή το cabinet (όλα αυτά είναι φυσικά φρου-φρου κι αρώματα που όμως ο γράφων τα βρίσκει ιδιαίτερα σημαντικά, αφού ομορφαίνουν κατά πολύ το GUI). Επειτα τρέξτε το αρχείο Arcade.exe. (Προτείνω να φτιάξετε μια συντόμευση στην επιφάνεια εργασίας σας για πιο εύκολη πρόσβαση. Μετονομάστε την σε MAME σε περίπτωση που σας διευκολύνει καλύτερα ή αλλάξτε της εικονίδιο με τους τρόπους που έχουμε υποδείξει σε προηγούμενα άρθρα από άλλη στήλη.) Αφού διαβάσει και φορτώσει κάποια σημαντικά γι' αυτό files, θα βρεθείτε μπροστά στο γραφικό περιβάλλον του front-end. Αν όλα έχουν πάει καλά, θα δείτε τις εικόνες όσων παιχνιδιών υπάρχουν τα αντίστοιχα screenshots και τα παιχνίδια που βρήκε εγκαταστημένα. Αν δείτε κάποιο διαγραμμένο εικονίδιο με κόκκινο, μη θορυβηθείτε. Ετσι εμφανίζονται όσα παιχνίδια δεν έχουν βρεθεί εγκαταστημένα ή όταν το πρόγραμμα δεν βρίσκει το directory με τις ROMs. Αν ψάξετε λίγο τις επιλογές, θα δείτε ότι μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα της γραμματοσειράς που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα, την ίδια τη γραμματοσειρά, background image που έχει τη μορφή .gif, να φτιάξετε screensaver με τα screenshots, να αλλάξετε τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις ανάλογα με τις προτιμήσεις σας ή να του δώσετε εντολή να κατεβάσει από το Internet όποια ROM δεν έχει βρει εγκαταστημένη. Ακόμα μπορείτε να κάνετε διάφορα τεστ, προκειμένου να δείτε σε ποια κατάσταση βρίσκονται οι ROMs σας, τι αρχεία σάς λείπουν και άλλα βολικά και χρήσιμα πράγματα. Αν θέλετε να βλέπετε πέρα από την εικόνα του παιχνιδιού και κάποια ιστορικά στοιχεία για το ίδιο το παιχνίδι ή ακόμα να παίζετε με ενεργοποιημένα cheats, μην ξεχάσετε να αποσυμπιέσετε τα αρχεία cheat.zip και history.zip στο αρχικό directory του M.A.M.E., όπου περιέχουν .dat αρχεία που κάνουν αυτό που προαναφέραμε. Επιλέξτε την καρτέλα game info και αν τα ανωτέρω αρχεία υπάρχουν στη σωστή θέση, θα διαβάσετε γιατί ο Pac-Man έχει τη μορφή που έχει ή πώς θα ενεργοποιήσετε το original game στο Bubble Bobble. Το cheat πρέπει να ενεργοποιηθεί από τα default settings και όταν κατά τη διάρκεια κάποιου παιχνιδιού πατήσετε το TAB θα βρεθείτε σε κάποιο μενού, όπου θα υπάρχει αυτή η επιλογή. Στα preferences του προγράμματος από το μενού view μπορείτε να ορίσετε γενικές παραμέτρους για τη συμπεριφορά του, ενώ στο file locations δίνετε το path των roms, των images, του ίδιου του M.A.M.E. και άλλων αρχείων σε περίπτωση που αυτά δεν βρίσκονται ή δεν θέλετε να βρίσκονται στο σκληρό σας δίσκο.



Εδώ επεμβαίνουμε στα Default Settings.



Δείγμα από τα screenshots του images.zip.

Για το Windows port ισχύουν περίπου τα ίδια πράγματα, με τη μόνη διαφορά ότι εδώ δεν χρειάζεται να εγκαταστήσετε κάποιο γραφικό περιβάλλον εφόσον υπάρχει από μόνο του, ενώ υπάρχουν κάποια διαφορετικά subfolders που πρέπει να λάβετε υπόψη. Το ένα είναι το background, όπου σε αυτό θα βάλετε όποια εικόνα μορφής .bmp ή .png τραβά η ψυχή σας με σκοπό το γραφικό περιβάλλον να τη χρησιμοποιήσει ως φόντο, και το icons, όπου εκεί θα αποσυμπιέσετε τα περιεχόμενα του icons.zip και θα χαρείτε μια εναλλακτική απεικόνιση κάθε παιχνιδιού ξεχωριστά. Πάλι υπάρχουν τα default settings, που οφείλετε να φτιάξετε σύμφωνα με τις προτιμήσεις και ανάγκες σας, ενώ μην ξεχάσετε, αν θέλετε να τρέχουν τα πάντα από το CD, να ορίσετε τα file locations στο αντίστοιχο μενού. Επιπλέον εδώ μπορείτε να έχετε σε διαφορετικό directory τα flyers και τα cabinets, τα οποία δεν εναλλάσσονται αυτόματα αλλά χειρωνακτικά, κάνοντας κλικ στη δεξιότερη περιοχή του GUI όπου βρίσκονται τα screenshots. Ισχύουν επίσης τα ίδια για το cheat και history.dat.

Ελπίζω αυτή τη φορά να υπήρξα όσο πιο κατατοπιστικός μπορούσα και εσείς με τη σειρά σας να εμπεδώσατε τι πρέπει ακριβώς να πράξετε, προκειμένου να χαρείτε ένα CD γεμάτο αναμνήσεις.

PC


Cutthroats
Οι μόνοι κανόνες που υπάρχουν
είναι αυτοί που φτιάχνεις εσύ!
Cutthroats
EIDOS
PC CD-ROM
- Μοναδικό Strategy game
- 6.000.000 μίλια ωκεανού και ξηράς.
- Πάνω από 70 λιμάνια
- Εκατοντάδες πλοία
PC CD
Cutthroats © Hothouse Creations 1998. © and Published by Eidos Interactive Limited 1999. All Rights Reserved.
EIDOS
Διανομή: Despec Multimedia Systems S.A. Τηλ.: (01) 9480 000 Fax: (01) 9427 710
Despec Hellas S.A. Τηλ.: (01) 4836 165 Fax: (01) 4836 857
Despec Β.Ελλάδος Α.Ε. Τηλ.: (031) 321.269 - 321.278 Fax: (031) 325.536
Despec MULTIMEDIA systems

GEN CON
Η γιορτή της φαντασίας

Νότινγχαμ, Σεπτέμβριος. Μια πανέμορφη πόλη, που σε κάθε βήμα σε μεταφέρει στην εποχή του Ρομπέν των Δασών και του Ριχάρδου. Καθώς στέκεσαι πάνω στις πολεμίστρες του κάστρου δεν μπορεί να μη φανταστείς τους άνδρες του Σέργουντ να σκαρφαλώνουν μέσα στο σκοτάδι, ενώ πίνοντας μπίρα στο πανδοχείο "Ιερουσαλήμ", που διατηρείται από το 1086(!), ακούς ακόμα τα τραγούδια και τα γέλια που έχουν ποτίσει τα γέρικα ξύλα του. Δεν θα υπήρχε λοιπόν πιο ταιριαστή πόλη για να φιλοξενήσει το Gen Con, τη μεγάλη γιορτή παιχνιδιών ρόλων και φαντασίας της Αγγλίας.

Του Μίλτου Κύρκου

Με το που μπαίνει στο φιλόξενο χώρο του Πανεπιστημίου του Loughborough ο επισκέπτης καταλαβαίνει ότι... εδώ θα περάσουμε καλά! Κάτω από μια βελανιδιά, στο γρασίδι, η κλαγγή των όπλων σε υποδεχόταν μαζί με τη λάμψη του ήλιου πάνω σε αλυσιδωτούς θώρακες: πολεμιστές από re-enactment Societies ξεμούδιαζαν ανταλλάσσοντας σπαθιές - και ο ήχος του μετάλλου σε διαβεβαίωνε ότι τα όπλα ήταν πραγματικά! Σπαθιά, ασπίδες, θώρακες και παραδίπλα άντρες και γυναίκες από 15-50 χρονών, ντυμένοι με ρούχα μιας άλλης εποχής, διασκέδαζαν καθισμένοι στο γρασίδι.



Αφήνοντας τους γραφικούς ήρωες να απολαύσουν τις μονομαχίες τους, οι Ελληνες επισκέπτες (η Κάισσα είχε στείλει το νικητή της αρένας του AD&D στο Gen Con) συνέχισαν το Quest που τους είχε ανατεθεί: να διερευνήσουν και τα οκτώ Halls που καταλάμβανε η γιορτή και να βρουν τους χαμένους θησαυρούς. Φυσικά, το έφεραν εις πέρας με μοναδικό αντίτιμο τα πρησμένα τους πόδια (και για να λέμε την αλήθεια, και τα φουσκωμένα από μπίρα και φαγητό στομάχια τους).

Η Gen Con φιλοξενεί όλων των ειδών τα παιχνίδια ρόλων και στρατηγικής. Διοργανώνεται από την TSR (τώρα πια Wizards of the Coast) και -όπως είναι φυσικό- το Advanced Dungeons & Dragons αποτελεί τη ραχοκοκαλιά των εκδηλώσεων. Δεκάδες σενάρια ήταν ήδη σε εξέλιξη σε όλους τους γνωστούς ή άγνωστους κόσμους του AD&D και στα τραπέζια οι adventurers πυρετωδώς έδιναν μάχη για να σώσουν τον κόσμο ή το τομάρι τους. Με θαυμαστό τρόπο "ανέστειλαν την αμφισβήτηση" και μεταφέρονταν σε μακρινά μέρη γεμάτα ήρωες και τέρατα. Δεν σήκωναν κεφάλι, ακόμα και όταν περνούσε δίπλα τους η Sharon, το μανεκέν με το chain mail μπικίνι της. Πώρωση...



Η πιο εντυπωσιακή από τις εκδηλώσεις του AD&D ήταν σίγουρα η λειτουργία του Shandizar, του Living City campaign. Εκεί οι adventurers συμμετείχαν σε περιπέτειες που διέπλαθαν οι ίδιες τον κόσμο τους - σε μια κλίμακα όμως εκατοντάδων παικτών σε όλο τον κόσμο! Τα μέλη του RPGA Network, της ένωσης των role players, συμμετέχουν ζωντανά με τα σενάριά τους στην ανάπτυξη του κόσμου της Ζωντανής Πόλης εδώ και πολλά

GAMES FAIR 1999

Από ό,τι μαθαίνουμε, το φετινό Games Fair προβλέπεται καλύτερα οργανωμένο από κάθε άλλη φορά. Το σενάριο του Advanced Dungeon & Dragons που θα παιχτεί ήδη έχει φτάσει στα τελευταία του στάδια και έχει τον ενδιαφέροντα τίτλο "Damsels in distress". Το μόνο που διέρρευσε ήταν πως οι παίκτες ξεκινούν σε πολύ υψηλό level, είναι όλοι τουλάχιστον (!) Lawful Good και η περιπέτεια απαιτεί μυαλό και κρίση για να ολοκληρωθεί. Στη θεματολογία του θα περιλάβει πάλι παιχνίδια όλων των κατηγοριών. Οποιος θα ήθελε να συμμετάσχει στην οργανωτική επιτροπή ας επικοινωνήσει με την Κάισσα (τηλ.: 3606488, Χρήστος).

Το 7ο Games Fair θα διεξαχθεί στο ξενοδοχείο "President", 11&12 Δεκεμβρίου 1999. Θα περιλαμβάνει τουρνουά σε Advanced Dungeons & Dragons, Magic: The Gathering, Chronopia, Warzone, Warhammer, L5R κ.λπ., παιχνίδια για νέους παίκτες, διαγωνισμούς και βραβεία. Διοργανώνεται από τους distributors όλων αυτών, την Κάισσα και με τη βοήθεια όλων των παικτών. Ενα διήμερο διασκέδασης και γνωριμίας με τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας.





ΑΡΕΝΑ

Ξανάρχισε σε όλα τα καταστήματα Κάισσα η Αρένα του AD&D, του παιχνιδιού που παίζεται ταυτόχρονα σε πολλά μέρη σε όλη την Αθήνα. Κάθε παίκτης επιλέγει έναν χαρακτήρα - μονομάχο και συμμετέχει σε μονομαχίες στην Αρένα των 6 Castles, αντιμετωπίζοντας άλλους μονομάχους ή τέρατα στην προσπάθεια να κερδίσει την εύνοια του ηγεμόνα κάθε κάστρου και τα πολυπόθητα χρυσά νομίσματα. Στην προηγούμενη αρένα είχαν γίνει πάνω από 750 μονομαχίες, που έστειλαν το νικητή τους στην αγγλική Gen Con. Τώρα η Αρένα μπαίνει σε νέα φάση, με πιο "δεμένους" κανόνες αλλά το ίδιο θανάσιμη και διασκεδαστική. Οι πληροφορίες αναφέρουν εντυπωσιακές αρένες γεμάτες παγίδες και έξυπνα monsters, ενώ πολλοί ήρωες θα αφήσουν τα κόκαλά τους στα χέρια των κληρικών - γιατρών.

χρόνια και κάθε νέος παίκτης δίνει τη συνεισφορά του σε αυτήν.

Το Gen Con όμως δεν ήταν μόνο AD&DF. Δεκάδες σενάρια από άλλα Role Playing (Harn, Middle-Earth, Vampire, Star Wars), επιτραπέζια παιχνίδια, παιχνίδια με κάρτες (ένα τεράστιο tournament Magic: The Gathering αλλά και το καινούριο πειρατικό 7th Sea, Mech Warrior, Legend of the 5 Rings, Middle Earth, Star Wars) και βεβαίως Live Action Role Playing σε κόσμους του σκοταδιού ή του ήλιου.

Σαν κερασάκι στην τούρτα το Trade Hall, με όλες τις εταιρίες του χώρου να προσφέρουν τα προϊόντα τους σε μια ατμόσφαιρα κεφιού και διασκέδασης, δίνοντας την ευκαιρία σε όλους να δουν, να συγκρίνουν και να αγοράσουν νέα αλλά και παλιά, ξεχασμένα παιχνίδια με τη σφραγίδα άλλων εποχών.

Αποχαιρετώντας το Νότινγχαμ, κρατήσαμε την όμορφη εικόνα εκατοντάδων ανθρώπων, άγνωστων μεταξύ τους, που για λίγες ημέρες γνωρίστηκαν και έπαιξαν μαζί, έγιναν φίλοι, αντάλλαξαν ιδέες και σπαθιές και έφυγαν γεμάτοι χαρά. Τι περισσότερο μπορεί να προσφέρει μια γιορτή;





MERCADIAN MASQUES

Κυκλοφόρησε η νέα συλλογή του Magic: The Gathering με τον τίτλο Mercadian Masques. Το συμπλήρωμα αυτό αντικαθιστά την προηγούμενη τριλογία στον κόσμο του Magic και είναι συμβατό με τους κανόνες του Classic, της βασικής έκδοσης του παιχνιδιού. Στο Νέο Ηράκλειο έγινε η καθιερωμένη παρουσίαση - τουρνουά που διοργανώνει η Κάισσα (με την καθοριστική συνεισφορά της Κάισσα Αμαρουσίου), όπου παλιοί και νέοι (πολλοί νέοι!) παίκτες του Magic διασταύρωσαν τις κάρτες και το mana τους για να κερδίσουν τις κούτες καρτών της νέας σειράς. Αν και δεν μπορούν να πάρουν όλοι βραβείο, η παρουσίαση των νέων καρτών και κανόνων πάντα λειτουργεί σαν μαγνήτης για τους παίκτες του MtG.





ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ

3 Οκτωβρίου τουρνουά Magic: The Gathering Κάισσα Πειραιά (τηλ.: 4296636)

17 Οκτωβρίου τουρνουά Magic: The Gathering Κάισσα Παγκρατίου (τηλ.: 7565435)

24 Οκτωβρίου τουρνουά Legend of the 5 Rings Κάισσα Αμαρουσίου (τηλ.: 6141675)

6 Νοεμβρίου RPGA Day (AD&D) σε όλα τα καταστήματα Κάισσα

7 Νοεμβρίου τουρνουά Magic: The Gathering Κάισσα Παγκρατίου (τηλ.: 7565435)

SHADOWRUN

Ο κόσμος των Σκιών

Φανταστείτε έναν κόσμο όπου οι μεγάλες εταιρίες έχουν τον έλεγχο των κυβερνήσεων. Ανω του 20% του πληθυσμού ζει σε συνθήκες εξαθλίωσης και δεν διαθέτει ούτε καν ταυτότητες. Τη θέση του Internet έχει πάρει μια τεράστια εικονική πραγματικότητα, όπου κάθε σύστημα είναι ένα construct και κάθε πληροφορία ένα icon, ενώ θανατηφόροι ιοί παραμονεύουν να ψήσουν τα μυαλά όσων hackers συνδέουν τους νευρώνες τους με τη Matrix. Κυβερνητικές αλλαγές παντρεύουν τον άνθρωπο με τη μηχανή αλλά και με το κόστος της απώλειας των λογικών του. Με μια επαναστατική αλλαγή σε διάστημα μόνο λίγων ημερών η μαγεία επιστρέφει στη Γη και το 30% του πληθυσμού μεταλλάσσεται σε άλλες ράτσες ανθρώπων με διαφορετικά γενετικά χαρακτηριστικά, ενώ παρατηρούνται νέες μορφές ζωής που θυμίζουν αρχαίους μύθους και ξεχασμένες δοξασίες.

Του Μανώλη Σκούληκα

Καλώς ήλθες στον κόσμο των σκιών, φιλαράκο. Τι νόμισες δηλαδή, ότι ήθελες πολύ για να φτάσεις εδώ πέρα; Ή μήπως ξεγελάστηκες με τις μπαρούφες που σε ποτίζουν οι μεγαλο-επιχειρήσεις, ότι δήθεν τα αξιοπρεπή στελέχη τους δεν κινδυνεύουν να βρεθούν σε καταστάσεις σαν κι αυτή; Ξέχασέ το, φιλαράκο, και έλα σε επαφή με την ψυχρή πραγματικότητα: Μην ξεγελιέσαι πως στα πολυτελή διαμερίσματα της Mitsuhama τα πάντα είναι προβλεπόμενα όπως έζησες την προστατευμένη ζωούλα σου. Είμαι η ζωντανή απόδειξη για το αντίθετο. Διάολε, είσαι εσύ η ζωντανή απόδειξη ότι τα πράγματα κάποτε δεν πάνε σύμφωνα με το εγχειρίδιο της Εταιρίας. Αν κάνεις τη λανθασμένη κίνηση, σε έχουν πετάξει στο δρόμο και το επόμενο πράγμα που νιώθεις όταν ξυπνάς είναι τα δόντια ενός σκύλου που προσπαθεί να πάρει το πρωινό του από το πόδι σου (αν είσαι τυχερός). Ετσι είναι, φιλαράκο, βρέθηκες στο λάθος μέρος, τη λάθος στιγμή... Τώρα μάθε να ζεις με αυτό και ετοιμάσου για τα χειρότερα.

Και πρώτα απ' όλα, ας δούμε πώς μπορείς να γίνεις χρήσιμος στον εαυτό σου σε αυτό τον 'πανέμορφο, καινούριο κόσμο', όπου θα περάσεις τις υπόλοιπες μέρες της ζωής σου, όσες κι αν είναι αυτές. Στο αρχείο που πρόλαβα να κατεβάσω προτού σε 'εξαφανίσουν' από την επίσημη έκδοση της πραγματικότητάς τους, έγραφε 'προγραμματιστής επιθετικών αντιμέτρων/εικονομετρική μεγιστοποίηση επιθετικής ενεργητικότητας ανωτέρων λογισμικών συστημάτων ασφαλείας στη Μήτρα'. Μμμ... μεγάλο ακούγεται. Για να το κάνω λοιπόν πιο λιανά για όλους εμάς τους απλούς ανθρώπους (και πίστεψέ με, φιλαράκο, έπρεπε να ρωτήσω τρεις κομπιουτεράδες για να μου το εξηγήσουν αυτό το κατεβατό), βασικά έβρισκες περισσότερους και καλύτερους τρόπους να ψήνονται τα μυαλά κάθε κακομοίρη που έκανε τη βλακεία να μπει εκεί όπου δεν έπρεπε να χώσει τη μυτούλα του. Ασχημη δουλειά η Μήτρα, φιλαράκο, ιδιαίτερα για τους newbies και τους wannabes που δεν ξέρουν τι είναι ένας δηλητηριώδης "μαύρος πάγος", ακόμα και όταν ο ιός τους έχει κάνει τους νευρώνες κάρβουνο.



Μεταλλαγμένοι ιοί στη Μήτρα, μεταλλαγμένα τερατάκια πίσω από τα κάγκελα, μεταλλαγμένα ζώα... Διάολε! Μέχρι και κυβερνητικά μεταλλαγμένοι φρουροί σού κάνουν τη ζωή δύσκολη από την ώρα που θα σκεφτείς μόνο να κάνεις τη λαδιά στην Εταιρία. Αλλά μην ανησυχείς, φιλαράκο, έχουμε ένα βασικό πλεονέκτημα σε αυτό το παιχνίδι. Αν κρατήσεις το στόμα σου κλειστό και προσέχεις ποιος σου κανονίζει τις "δουλειές", η Εταιρία δεν έχει καμιά ελπίδα να προβλέψει από πού θα της έρθεις...

Επιδείξεις Shadowrun γίνονται κάθε Σάββατο απόγευμα στο Fantasy Shop, Γ' Σεπτεμβρίου 103, Βικτώρια.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ FANTASY SHOP ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 1999

Σάββατο 2/10/1999: Legends of the Five Rings Tournament - ώρα: 12:00

Κυριακή 3/10/1999: Warhammer 40.000 Tournament - ώρα: 15:00

Middle-Earth Card Game Tournament - ώρα: 11:00

Σάββατο 9/10/1999: Warhammer Fantasy Battles Tournament - ώρα: 15:00

PC Tournament - (Starcraft: Broodwar) - ώρα: 12:00

Κυριακή 10/10/1999: Warhammer Fantasy Battles Tournament - ώρα: 11:00

Σάββατο 16/10/1999: White Wolf Role Playing Day - ώρα: 16:00

Κυριακή 17/10/1999: Battletech Tournament - ώρα: 16:00

Magic: The Gathering Tournament (Two Headed Giant) - ώρα: 10:00

Σάββατο 23/10/1999: PC Tournament - (Starcraft: Broodwar) - ώρα: 12.00

Κυριακή 24/10/1999: Fantasy Role Playing Day - ώρα: 16:00

Σάββατο 30/10/1999: Legends of the Five Rings Tournament - ώρα: 12:00

Κυριακή 31/10/1999: Warhammer 40.000 Tournament - ώρα: 15:00

Middle-Earth Card Game Tournament - ώρα: 11:00

Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.


FantasyShop
Strategy & Mind Games
ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ-ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΒΙΒΛΙΑ-CD ROMS-ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ-CARD GAMES-
και φυσικά ROLE PLAYING GAMES και πολλά άλλα.
ΕΝΑΣ ΧΩΡΟΣ ΤΡΙΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ!!
SHADOWRUN
VAMPIRE
THE MASQUERADE
LUCKY
ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ
COMICS
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
3η Σεπτεμβρίου 103, Πλ.Βικτωρίας ΤΚ 10434,τηλ:8231072 fax:8252436
Τώρα και στη Χαλκίδα ΟΡΙΩΝ NETCAFE Χαϊνα 7 Τηλ:0221/29123

UTOPIA news

CAMPAIGN OPTION: COUNCIL OF WYRMS SETTING



Δημιουργήστε χαρακτήρες πανίσχυρων δράκων για το AD&D! Φανταστείτε ότι είστε και ο ίδιος ένας δράκος με εκπληκτικές δυνατότητες όπως φονική ανάσα, νύχια που μοιάζουν με μακριά ξίφη και δόντια σαν στιλέτα.

Αυτό το βιβλίο της σειράς Campaign Option σας δίνει όλες τις πληροφορίες που χρειάζονται για να φτιάξετε campaign με χαρακτήρες δράκων, kindred δράκων και dragon slayers.

Το Campaign Option: Council of Wyrms έρχεται να αντικαταστήσει αλλά και να συμπληρώσει το προηγούμενο Council of Wyrms boxed set.

Βιβλίο με σκληρό εξώφυλλο του AD&D/Τιμή 9.720 δρχ.

WARRIORS OF HEAVEN

Βιβλίο που έρχεται να ρίξει νέο φως στα πανίσχυρα και μεγαλειώδη ουράνια πλάσματα, φρουρούς των Upper Planes και ορισμένους εχθρούς του κακού. Οι παίκτες θα μπορέσουν να φτιάξουν χαρακτήρες celestials και να ξεκινήσουν τη μάχη ενάντια στα πλάσματα του Σκότους.

Accessory του AD&D/Τιμή 6.840 δρχ.



SILVER ANNIVERSARY COLLECTOR'S EDITION

Γιορτάστε τα 25 χρόνια της ιστορίας του παιχνιδιού Dungeons & Dragons με τη Silver Anniversary Collector's Edition.

Σε αυτήν την ειδική έκδοση που κυκλοφορεί σαν boxed set θα βρείτε:



- Παλιά και συλλεκτικά σενάρια του Dungeons & Dragons: Keep on the Borderlands, Steading of the Hill Giant Chief, The Glacial Rift of the Frost Giant Jarl, Hall of the Fire Giant King, Ravenloft και White Plume Mountain.
- Αντίγραφο του πρωτότυπου βιβλίου κανόνων του Dungeons & Dragons.
- Βιβλίο 32 σελίδων που αφηγείται την ιστορία της TSR.
- Το Deep Dwarven Delve (μια περιπέτεια που ανακαλύφθηκε πρόσφατα και κυκλοφορεί τώρα για πρώτη φορά γραμμένη από τον Len Lakofka).

Επετειακή έκδοση που κυκλοφορεί για τα 25 χρόνια της TSR/Τιμή 21.600 δρχ.

WYRMSKULL THRONE



Το Wyrmskull Throne (θρόνος του κυβερνήτη του μεγάλου έθνους των νάνων του Shanatar) έχει χαθεί εδώ και χιλιάδες χρόνια.

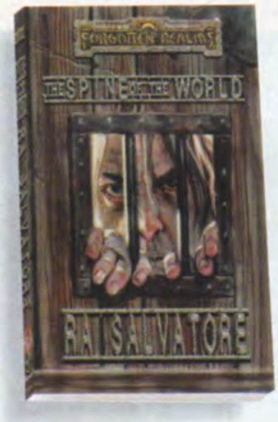
Τώρα, κυκλοφορούν φήμες ότι επιτέλους, βρέθηκε και υπάρχουν πολλές ομάδες που είναι διατεθειμένες να μη σταματήσουν σε τίποτα προκειμένου να τον αποκτήσουν.

Ομως το μονοπάτι που οδηγεί στην ανακάλυψη του θρόνου είναι και μακρύ και δύσκολο, καθώς ξεκινά από ένα μικρό χωριό στις πιο απομακρυσμένες περιοχές του Tethyr και καταλήγει στα βάθη του ωκεανού!

Εκείνοι που θα θελήσουν να το ακολουθήσουν θα πρέπει να είναι προετοιμασμένοι για καθετί παράδοξο και θαυμαστό - σε ένα ταξίδι που μόνο αναψυχής δεν είναι! Το Wyrmskull Throne είναι περιπέτεια που συνοδεύει το accessory των Forgotten Realms Sea of Fallen Stars. Μπορεί να παιχθεί αυτόνομα αλλά και σε συνδυασμό με το υλικό που παρουσιάζεται σε αυτό.

Περιπέτεια των Forgotten Realms για επίπεδα 4-7/Τιμή 4.680 δρχ.

THE SPINE OF THE WORLD



Ο δημοφιλής συγγραφέας R.A. Salvatore συνεχίζει εδώ την ιστορία της πτώσης του κάποτε πανίσχυρου βάρβαρου Wulfgar.

Το Spine of the World είναι ένα επικό διήγημα περιπέτειας και εξιλέωσης κατά το πρότυπο των προηγούμενων βιβλίων του Salvatore με πρωταγωνιστή το Drizzt Do' Urdeu.

Νουβέλα με σκληρό εξώφυλλο των Forgotten Realms/Τιμή 8.640 δρχ.



ELDAR CODEX



Είναι το καινούριο supplement για το Warhammer 40.000.

Στις σελίδες του θα βρείτε:

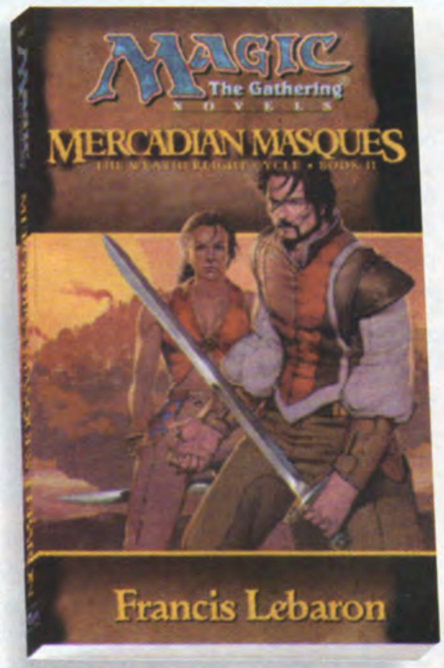
- Πλήρες army list για τους κόσμους των Eldars με λεπτομέρειες για τις πανίσχυρες πολεμικές μηχανές τους, τους Aspect Warriors, τους δυνατούς Warlocks και τους "ψυχικούς" Farseers.

- Εγχρωμο οδηγό για συλλογή και βάψιμο στρατού Eldar, που περιέχει επιπλέον πληροφορίες για τους διάφορους κόσμους των Eldar που συγκρούσθηκαν με το ανθρώπινο γένος καθώς και τις δυνάμεις που τους αντιμετώπισαν.

- Απειρες πληροφορίες που σχετίζονται με τους αινιγματικούς Eldar, οι οποίες συνοδεύονται από κανόνες για μεγάλους πολεμιστές όπως οι Phoenix Cords, Eldrad Ulthran και Nuadhu "Fireheart".

Codex του Warhammer 40k/Τιμή 5.120 δρχ.

MERCADIAN MASQUES



Αφού κατόρθωσε να διαφύγει από τον σκοτεινό πλανήτη του Rath, το πλήρωμα του Weatherlight κατευθύνεται προς τη Mercadia - εκεί όπου τα πάντα πουλιούνται και αγοράζονται.

Στους δρόμους αυτής της παράξενης πόλης, οι ήρωές μας θα ανακαλύψουν ότι αντικείμενα αγοραπωλησιών δεν είναι μόνο τα εμπορεύματα.

Νουβέλα του Magic/Weatherlight Cycle δεύτερο βιβλίο/Σχετίζεται με το ομώνυμο expansion του Magic: The Gathering Card Game που θα κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο/Τιμή 2.600 δρχ.



UTOPIA news

CLAN NOVEL TOREADOR VAMPIRE

Ανάμεσα στις 13 φατρίες των Vampires, των βρικολάκων που υπόγεια ελέγχουν την ανθρωπότητα, οι Toreador απορρίπτονται από πολλούς άλλους ως ηδονιστές. Εκείνοι, το αποδέχονται ως το κόστος της αγάπης τους να διατηρούν το ωραίο... ιδιαίτερα τους εαυτούς τους.

Ομως, δεν είναι εύκολο να αγνοήσει κάποιος τους Toreador. Η δολοπλόκος Victoria Ash μετατρέπει το διασημότερο Μουσείο Τέχνης της Atlanta σε εστία όλων των συνωμοσιών της. Ο γλύπτης Leopold, Vampire Toreador κι αυτός, εμπλέκεται άθελά του, για να ανακαλύψει το παρελθόν του - με συνέπειες για όλη τη γενιά του.



Αυτή είναι η πρώτη από μια μνημειώδη σειρά 13 βιβλίων που εξερευνούν τον κόσμο των Vampires. Η ιστορία ξεκινά εδώ και το αποτέλεσμά της θα κρίνει τη μοίρα όλου του ανθρώπινου -και απέθαντου- γένους.

Νουβέλα του Vampire: The Masquerade/Τιμή : 2.200 δρχ.

TIME OF THIN BLOOD - VAMPIRE



Η κατάρα του Κάιν υπάρχει από τόσο παλιά, που έχει αρχίσει να χάνει τη δύναμή της. Το αίμα των Παλαιών, περνώντας από το ένα τέκνο στο άλλο, δεν έχει πια την ισχύ που είχε κάποτε. Πάρα πολλά τέκνα έχουν βιώσει το Αγκάλιασμα στις Εσχατες Νύχτες και η κρίση πρέπει να έρθει για αυτούς τους νόθους βρικόλακες.

Το Time of Thin Blood επιτρέπει στους παίκτες να παίξουν τους βρικόλακες μεγάλης γενεάς. Ακόμα, προσφέρει στους Storytellers μια πρώτη ματιά στα συνταρακτικά γεγονότα της Gehenna -του τέλους του κόσμου- που πλησιάζει. Περιέχει:

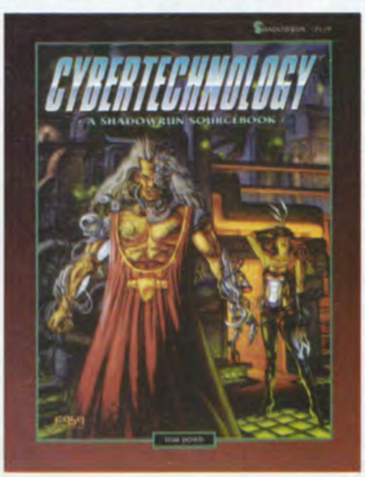
- Κανόνες δημιουργίας Vampires 14ης και 15ης γενεάς - και των παιδιών τους.
- Πλούσιο υλικό για Storytellers για να παίξουν τις Εσχατες Νύχτες (Final Nights).

Sourcebook του Vampire - The Masquerade/Τιμή: 5.800 δρχ.

CYBERTECHNOLOGY SHADOWRUN

Θέλετε το κάτι άλλο για μια συμπλοκή στους δρόμους του μέλλοντος; Λίγο χρώμιο να γυαλίζει για να κάνει τους τύπους απέναντι να το σκεφτούν καλύτερα; Το Cybertechnology σας δίνει την τελευταία λέξη στα πιο προηγμένα cyberware αξεσουάρ και εμφυτεύματα της πιάτσας.

Και ακόμα, παρουσιάζει την κυβερνομαντεία... Πόσα πολλά cyber εμφυτεύματα μπορεί ένα ανθρώπινο σώμα να αντέξει, προτού πάψει να είναι πια ανθρώπινο; Η κυβερνομαντεία, αυτός ο συνδυασμός υψηλής μαγείας και τεχνολογίας, σπρώχνει το όριο αυτό στα πιο απίστευτα άκρα, μετατρέποντάς σας σε μια φονική μηχανή με περισσότερο μέταλλο παρά σάρκα. Φυσικά, υπάρχουν και παρενέργειες...



Το Cybertechnology παρουσιάζει νέο cyber εξοπλισμό και καινούριους κανόνες για να χειρίζεστε σε όλες τις καταστάσεις. Επιπλέον, όλους τους κανόνες για τη cybermancy και αρχέτυπους χαρακτήρες, όπως cyborgs.

Sourcebook του Shadowrun/Τιμή: 6.000 δρχ.

SHADOWRUN QUICK START RULES

Θέλετε να μάθετε να παίζετε το μεγαλύτερο σε πωλήσεις No 1 best-seller Science Fiction/ Fantasy RPG όλων των εποχών και μέχρι σήμερα δεν είχατε την ευκαιρία;



Το Shadowrun Quick Start Rules απλοποιεί τους κανόνες του Shadowrun έτσι ώστε να μπορείτε να το μάθετε παίζοντας παρέα με τους φίλους σας. Ερχεται ολοκληρωμένο μαζί με μια mini περιπέτεια, έτοιμους χαρακτήρες για να αρχίσετε και όλους τους κανόνες που χρειάζεστε στην αρχή. Το Shadowrun Quick Start Rules είναι ένας εξαιρετικός τρόπος για να ξεκινήσετε μια ατελείωτη περιπέτεια στον κόσμο που ο άνθρωπος συναντά τη Μαγεία και τις Μηχανές! Η συνέχεια βρίσκεται στα χέρια σας...

Rulebook του Shadowrun RPG/Τιμή: 2.800 δρχ.

CD RECORDERS

ΜΕΡΟΣ 2ο

Στο προηγούμενο τεύχος κάναμε μια εισαγωγή στο χώρο των CD Recorders, τονίζοντας κυρίως ό,τι πρέπει να γνωρίζουμε πριν από την αγορά μιας συσκευής. Τα προβλήματα όμως δεν σταματούν εκεί. Από τη στιγμή που εγκαθιστάμε τον recorder στον υπολογιστή μας μέχρι να γράψουμε το πρώτο μας δισκάκι υπάρχουν ορισμένα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουμε και τα οποία γεννούν αρκετά ερωτήματα.

του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com



Εκτός από ελάχιστες εξαιρέσεις, όλα τα CD Recorders που πωλούνται στα καταστήματα συνοδεύονται από το κατάλληλο software με το οποίο θα κάνουμε τις εγγραφές μας. Τις περισσότερες φορές, όμως, το software αυτό είναι μια βασική έκδοση ενός πακέτου της εταιρίας και δεν μας αφήνει πολλές δυνατότητες παραμετροποίησης. Για τον αρχάριο είναι πάντα αρκετό, αλλά με τον καιρό, και όσο οι απαιτήσεις μας μεγαλώνουν, καταλαβαίνουμε ότι χρειαζόμαστε κάτι καλύτερο. Ολοι έχουμε κάποιον φίλο που ασχολείται με τις εγγραφές CDs και ορκίζεται ότι το τάδε πρόγραμμα είναι το καλύτερο. Ενας άλλος υποστηρίζει ότι κάποιο άλλο πρόγραμμα είναι ακόμα καλύτερο. Τέλος, διαβάζουμε στα περιοδικά ότι ένα τρίτο πρόγραμμα κάνει τις καλύτερες εγγραφές. Κομφούζιο, με λίγα λόγια... Η γνώμη μου είναι ότι όλα είναι καλά, απλά το καθένα διαθέτει ορισμένα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που το καθιστούν ξεχωριστό. Από κει και πέρα, ανάλογα με τις ανάγκες μας θα πρέπει να διαλέξουμε εκείνο που μας ταιριάζει. Ενα άλλο στοιχείο που κάνει τα συγκεκριμένα προγράμματα να διαφέρουν είναι η τιμή τους. Εδώ χρειάζεται προσοχή, γιατί το ακριβότερο δεν είναι πάντα το καλύτερο. Στη συνέχεια θα αναφερθούν τα πιο διαδεδομένα προγράμματα εγγραφής καθώς και μερικά βασικά στοιχεία για το καθένα.

Easy CD Creator της Adaptec: Το γνωστότερο και δημοφιλέστερο από όλα. Συνιστά δημιουργία της Corel, αλλά στα μέσα του 1996 η Adaptec αγόρασε τα δικαιώματα και από τότε είναι υπεύθυνη για την εξέλιξή του. Εκτός από data και audio CDs, μπορεί να εγγράψει video και photo CDs. Στην έκδοση Deluxe περιέχει το Spin Doctor, μια εφαρμογή που θα μας βοηθήσει πολύ στη μετατροπή παλαιών δίσκων βινυλίου και άλλων αναλογικών εγγραφών σε CD. Το βασικό προτέρημά του είναι η φιλικότητα προς το χρήστη. Αυτή τη στιγμή βρίσκεται στην έκδοση 4.

Win On CD της CeQuadrat (3.6.421): Το δεύτερο γνωστότερο πρόγραμμα εγγραφής. Αποτελεί τη "μεγάλη" έκδοση του Win On CD ToGo, που συνοδεύει πολλά CD Recorders. Είναι κι αυτό πανεύκολο στη χρήση και δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας bootable CDs.

Nero της Ahead Software (4.0.5.0): Η προτίμηση των "underground" αντιγραφέων, καθώς δίνει τη δυνατότητα να ξεπεράσουμε ορισμένους από τους τρόπους προστασίας της αντιγραφής. Λιτό στη σχεδίαση του interface αλλά με πληθώρα ρυθμίσεων. Μοναδικό πρόβλημά του τα συχνά conflicts με άλλα προγράμματα εγγραφής και ιδιαίτερα με το Direct CD της Adaptec.

CDRWIN της Golden Hawk Technology (3.7f): Ενα πολύ καλό πρόγραμμα, σε πολύ μικρό μέγεθος αλλά με πάμπολλες ρυθμίσεις. Ειδικά για τα audio CDs διαθέτει σχεδόν όλες τις υφιστάμενες παραμετροποιήσεις. Στο site της εταιρίας μπορεί κάποιος να προμηθεύεται τα πολύ συχνά updates, που κάνουν την εφαρμογή ακόμα καλύτερη.

Αλλα γνωστά προγράμματα είναι το DiscJuggler της Padus, το Feurio! της Feurio, το CD Rep της Prassi, το CD Wizard της VOB, το Gear CD Replicator της Gear Software κ.ά.

DISC-AT-ONCE & TRACK-AT-ONCE

Υπάρχουν δύο βασικοί τρόποι εγγραφής ενός CD:

Disc-At-Once (DAO): Ολόκληρο το CD γράφεται με ένα πέρασμα, ασχέτως αν αποτελείται από ένα ή περισσότερα tracks. Η διαδικασία της εγγραφής πρέπει να μη διακοπεί, ενώ μετά την ολοκλήρωσή της καμία περαιτέρω πληροφορία δεν μπορεί να προστεθεί.

Track-At-Once (TAO): Η εγγραφή μπορεί να γίνει σε πολλά περάσματα. Υπάρχουν όμως ορισμένοι περιορισμοί. Το ελάχιστο μέγεθος ενός track είναι 300 blocks (600K στα data CDs), ενώ ο μέγιστος αριθμός των tracks είναι





99. Το laser του recorder αφήνει μεταξύ των tracks ορισμένα blocks, που ονομάζονται run-in και run-out. Στην περίπτωση εγγραφής μουσικών CDs, τα blocks αυτά μερικές φορές γίνονται αντιληπτά ως "φύσημα". Επίσης, ανάλογα με το συνδυασμό software και hardware, είναι πιθανό στο κενό μεταξύ δύο τραγουδιών να γράφονται ορισμένα bytes που κατά την ακρόαση εμφανίζονται ως ενοχλητικά "κλικ". Τέλος, μερικά προγράμματα (ή και recorders) αφήνουν μεταξύ των tracks ένα κενό δύο δευτερολέπτων.

Κατά την αντιγραφή ορισμένων CDs (π.χ. όταν θέλουμε το αντίγραφο να είναι ακριβώς ίδιο με το πρωτότυπο) είναι απαραίτητη η χρήση του DAO, γιατί διαφορετικά είναι αδύνατη η εγγραφή. Αν θέλουμε να φτιάξουμε ένα CD το οποίο προορίζουμε για μήτρα, πρέπει οπωσδήποτε να είναι γραμμένο σε DAO, καθώς τα περισσότερα μηχανήματα CD mastering δεν δέχονται TAO CDs.

Καταλήγουμε λοιπόν ότι το TAO, αν και πολύ πρακτικό, έχει τους περιορισμούς του.

ON-THE-FLY

Τα περισσότερα προγράμματα μας αφήνουν να επιλέξουμε μεταξύ αντιγραφής "on-the-fly" και μέσω ενός image file στο σκληρό δίσκο. Γράφοντας "image file" εννοούμε ένα ακριβές αντίγραφο του CD στον σκληρό. Αυτό προϋποθέτει ότι ο δίσκος μας έχει τον απαιτούμενο χώρο, ο οποίος είναι περίπου 750MB στην περίπτωση ενός 74λεπτου μουσικού CD.

Στην αντιγραφή "on-the-fly" το πρόγραμμα διαβάζει και αποθηκεύει μόνο τη βασική δομή του CD και κατόπιν μεταφέρει τα δεδομένα κατευθείαν στο CD-R. Ετσι κερδίζουμε αρκετό χρόνο και χώρο στο δίσκο. Ομως κι εδώ υπάρχει ένα βασικό μειονέκτημα, το λεγόμενο buffer underrun, που θα εξετάσουμε στη συνέχεια.

BUFFER UNDERRUN

Για να είναι ομαλή και συνεχής η ροή των δεδομένων κατά την εγγραφή, οι κατασκευαστές εφοδιάζουν τα recorders με ένα buffer μεγέθους 512KB-1MB. Εκεί αποθηκεύονται προσωρινά, μέχρι να ανακληθούν από τον recorder. Αν ο recorder ζητήσει κάποια δεδομένα για να τα γράψει και η μνήμη buffer είναι κενή, τότε η εγγραφή σταματά και το CD είναι τις περισσότερες φορές άχρηστο. Υπάρχουν ορισμένες βασικές συμβουλές για την αποφυγή των buffer underruns:

* Είναι προτιμότερο κατά τη διάρκεια της εγγραφής να μην απασχολούμε τον υπολογιστή μας με άλλες εργασίες.

* Πρέπει ο σκληρός δίσκος (όταν γράφουμε από κάποιο image file) να είναι αρκετά γρήγορος. Ολοι οι νέοι σκληροί είναι κατάλληλοι.

* Οσο μικρότερη είναι η ταχύτητα εγγραφής τόσο λιγότερες είναι οι πιθανότητες σφάλματος.

* Αποκερματίστε τον σκληρό πριν από την εγγραφή.

* Προτιμάτε την αντιγραφή από image file, ειδικά σε ορισμένα δύστροπα CDs.



* Ελέγχετε αν το μηχάνημά σας ψύχεται ικανοποιητικά. Η θερμοκρασία αποτελεί το μεγαλύτερο εχθρό των σύγχρονων recorders υψηλών ταχυτήτων.

* Απενεργοποιήστε τον screen saver και όποιο άλλο πρόγραμμα τρέχει στο background και πιθανόν διακόψει την ομαλή ροή των δεδομένων προς τον recorder.

Καλό θα είναι να αποεπιλέξετε το "Auto Insert Notification" των Windows για τα CD-ROMs, γιατί ελέγχει για την ύπαρξη CD όχι μόνο κατά την εισαγωγή του αλλά και σε τακτά χρονικά διαστήματα. Οταν τοποθετήσουμε ένα κενό δισκάκι στο CD-ROM, τα Windows το αγνοούν. Μόλις όμως αρχίζει η εγγραφή, τα Windows προσπαθούν να το προσπελάσουν επεμβαίνοντας στη διαδικασία εγγραφής, και το αποτέλεσμα είναι ένα κατεστραμμένο δισκάκι.

FINALIZING...

Οταν γεμίσουμε το CD με όλα αυτά που θέλουμε, είτε data είτε τραγούδια, τότε κάνουμε το λεγόμενο finalizing, δηλαδή ολοκληρώνουμε την εγγραφή του CD. Επειτα από αυτή τη διαδικασία τίποτα δεν μπορεί να γραφτεί στο CD, όσο άδειο χώρο κι αν έχει. Ενα single-session CD αποτελείται από τρεις βασικές περιοχές:

1. το lead-in, που υπάρχει το Table Of Contents (TOC),
2. την περιοχή με τα δεδομένα,
3. το lead-out.

Ενα "ανοιχτό" δισκάκι δεν έχει ούτε lead-in ούτε lead-out. Το TOC είναι γραμμένο σε μια ξεχωριστή περιοχή, που ονομάζεται Program Memory Area (PMA). Μόνο τα CD Recorders μπορούν να διαβάσουν αυτή την περιοχή. Για αυτό το CD player δεν μπορεί να παίξει ένα CD που δεν του έχει γίνει finalizing. Ολα τα CD players ψάχνουν να βρουν το TOC του CD. Εκεί είναι αποθηκευμένες όλες οι πληροφορίες σχετικά με το πόσα tracks υπάρχουν, πού βρίσκονται κ.λπ. Χωρίς το TOC το δισκάκι είναι μη αναγνώσιμο, ασχέτως με το περιεχόμενό του.

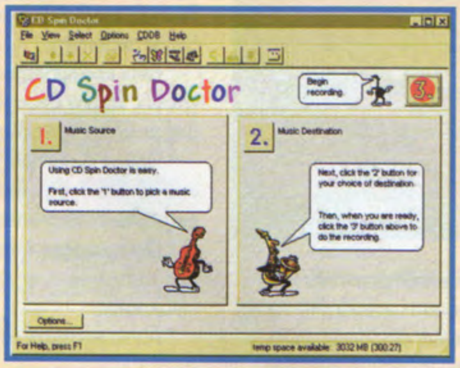
PC



Η ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ EASY CD CREATOR 4 ΣΕ 8 ΑΠΛΑ ΒΗΜΑΤΑ



Η αρχική οθόνη του προγράμματος, από όπου διαλέγουμε τι θέλουμε να κάνουμε.

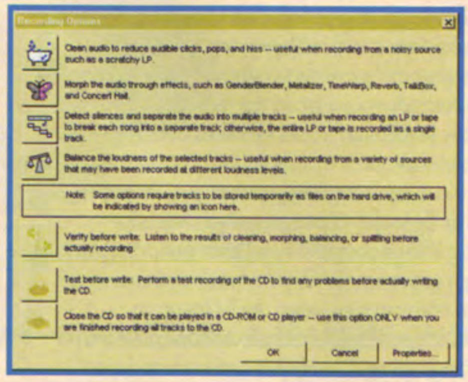


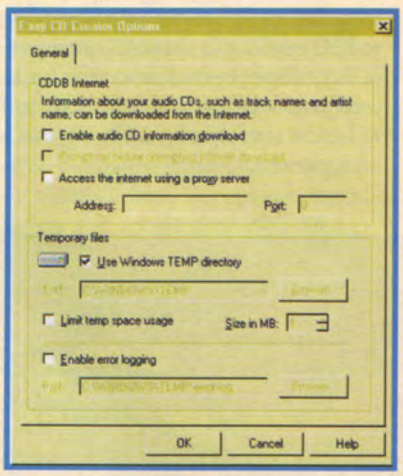
Το Spin Doctor είναι μια εφαρμογή δημιουργίας μουσικών CDs πλήρως παραμετροποιήσιμη.

Το βασικό παράθυρο του προγράμματος. Με drag 'n' drop κατασκευάζουμε το CD της αρεσκείας μας.

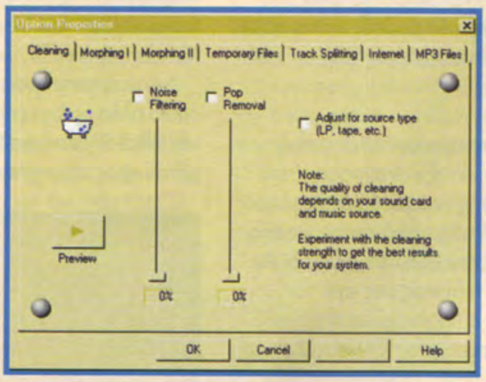


Ολες οι επιλογές που έχουμε στη διάθεσή μας πριν από την τελική ηχογράφηση.



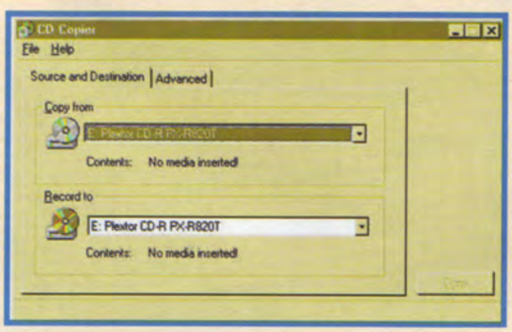


Στις ιδιότητες υπάρχει η δυνατότητα να κατεβάσουμε τις πληροφορίες ενός μουσικού CD από το Internet.
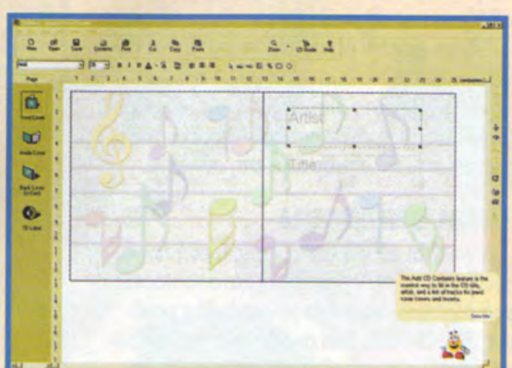


Τα φίλτρα του ήχου μπορούν να ρυθμιστούν, ενώ υπάρχει η δυνατότητα ακρόασης του αποτελέσματος.

Με το CD copier η αντιγραφή ενός CD γίνεται μόνο με ένα κλικ.



Με το Jewel Case Creator σχεδιάζουμε και τυπώνουμε το εξώφυλλο του CD.




net series
Internet
Modems
Web
Ftp
Usenet
Irc
MODEMS
ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω
Η γέφυρα προς τον κυβερνοχώρο
Γρήγορη και εύκολη ρύθμιση
Ταχεία εγκατάσταση
Ειδικά θέματα
WORLD WIDE WEB
Ένα Επιχειρηματικό Εργαλείο
Web Authoring
Ανάλυση Επιτυχημένων Εμπορικών Κόμβων
Προγραμματίστε σε HTML
Πίνακες
Φόρμες
CGI scripts
Netscape extensions
HTML+
Β' ΕΚΔΟΣΗ
Γνωρίστε την JAVA
ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP
Μεταφορά αρχείων στο Internet
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET
Newsgroups
Client Software
Mailing Lists
Usenet Etiquette
Η Απαγορευμένη Ζώνη
Σχολιασμένοι κατάλογοι
ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC
Όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για το IRC
Όλες οι εντολές με παραδείγματα
Μεταβλητές κελύφους
Troubleshooting
FRONTPAGE 98
Δημιουργήστε Web Sites πανεύκολα και δυναμικά
INTERNET EXPLORER 5
O Browser του 2000!
NETMEETING 3
ΝΕΟ
ΚΑΝΤΕ
ΚΛΙΚ
στα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ JAVASCRIPT

Status Bar

Η status bar είναι ένα αρκετά χρήσιμο εργαλείο, σκοπός του οποίου είναι να μας παρέχει πληροφορίες που αφορούν στο ενεργό παράθυρο. Στους Web browsers η status bar μας δείχνει τις ενέργειες που κάνει ο browser όταν συνδέεται και κατεβάζει ένα site, αλλά και το URL του link πάνω στο οποίο βρίσκεται ο pointer του mouse. Με τη βοήθεια της JavaScript μπορούμε να επεκτείνουμε τις δυνατότητες της status bar και να τη μετατρέψουμε σε ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο. Στο άρθρο αυτό θα ασχοληθούμε με τη δημιουργία ενός scrolling banner script, δηλαδή ενός script που εμφανίζει ένα κυλιόμενο μήνυμα στη status bar.

του Νικόλα Δεμιρίδη
javas@mailbox.gr

Στο προηγούμενο τεύχος ασχοληθήκαμε με ένα πολύ γνωστό όσο και χρήσιμο script, το rollover script, όπως ονομάζεται, και αφορά στην εναλλαγή εικόνων με τη χρήση του event onMouseOver (η JavaScript είναι case sensitive, συνεπώς χρειάζεται προσοχή κατά τη συγγραφή, ειδικά στη δήλωση μεταβλητών, στην κλήση των event handlers και των objects). Το script με το οποίο θα ασχοληθούμε σε αυτό το τεύχος κάνει χρήση του property status του object window (window.status) και του event handler onLoad. Κάνοντας μια μικρή παρένθεση σε αυτό το σημείο να εξηγήσουμε τι σημαίνουν τα object, property και event handlers. Η JavaScript "βλέπει" το "περιβάλλον" στο οποίο εκτελείται - δηλαδή τον browser - και το διαχωρίζει σε διάφορα στοιχεία. Ετσι, έχουμε το παράθυρο (window) στο οποίο εκτελείται το script, το κείμενο (document) μέσα από το οποίο κλήθηκε και τα διάφορα επιμέρους στοιχεία. Τα βασικά στοιχεία του browser, όπως το ενεργό παράθυρο (window), το κείμενο (document), αλλά και τα στοιχεία του περιβάλλοντος, όπως η ημερομηνία (date) και τα plug-ins (plug-in), ονομάζονται objects (αντικείμενα). Τα διάφορα χαρακτηριστικά που περιέχονται σε κάθε αντικείμενο, όπως οι εικόνες (document.images[]) στο κείμενο ή η περιοχή μηνυμάτων της status bar (window.status) στο παράθυρο - η ίδια η status bar αναφέρεται με το property statusbar (window.statusbar)-, ονομάζονται properties. Τέλος, τα event handlers είναι τα στοιχεία της JavaScript που αντιπροσωπεύουν τις διάφορες ενέργειες που γίνονται είτε από τον browser είτε από το χρήστη, όπως το τέλος φορτώματος μιας σελίδας με το onLoad και οι ενέργειες του mouse με τα onMouseOver, onMouseOut, onClick και onDblClick.



ΤΟ SCROLLING BANNER SCRIPT

Το script που παρουσιάζουμε είναι αρκετά χρήσιμο εάν θέλουμε να δώσουμε σύντομες πληροφορίες σχετικά με τη σελίδα ή το Web site γενικότερα. Μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε εμφανίζοντας ένα σύντομο welcome message στους επισκέπτες της σελίδας μας, δίνοντας μια σύντομη περιγραφή της σελίδας μας ή ακόμα και ως news ticker, παρουσιάζοντας σύντομα νέα. Τα βασικά στοιχεία JavaScript που θα βρούμε στο script αυτό είναι: ο event handler onLoad, τα properties window.status και string.substring (indexA, indexB) και η εσωτερική συνάρτηση setTimeout(). Ας δούμε αυτά τα στοιχεία ένα-ένα.

onLoad

Αυτός ο event handler ενεργοποιείται όταν η σελίδα έχει φορτωθεί πλήρως στον browser. Η σύνταξή του γίνεται με το tag <BODY>, όταν πρόκειται για ένα κείμενο σε αποκλειστικό παράθυρο, και με το tag <FRAMESET>, όταν πρόκειται για κείμενο σε frames.

π.χ.

```
<BODY onLoad="κλήση συνάρτησης ή θέση
  μεταβλητής">
<FRAMESET onLoad="κλήση συνάρτησης ή
  θέση μεταβλητής">
```

window.status

Η ιδιότητα αυτή του παραθύρου αναφέρεται στα περιεχόμενα της status bar, σε ό,τι εμφανίζεται δηλαδή σε αυτήν. Μας δίνει έτσι τη δυνατότητα να εμφανίζουμε αυτά που θέλουμε στη status bar. Η σύνταξή του είναι απλή:

window.status="κείμενο που θέλουμε να εμφανιστεί στη status bar"

Συντάσσεται, συχνά, σε συνδυασμό με τους event handlers π.χ.

```
<a href=http://www.microsoft.com
onMouseOver="window.status='Το επίσημο
  Web site της Microsoft.'; return true;"
onMouseOut="window.status="; return true;">
Microsoft</a>
  ή
<body onLoad="window.status='Καλώς ήλθατε
  στη σελίδα μας';">
```

string.substring (indexA, indexB)

Εάν θέλετε να πάρετε μερικούς χαρακτήρες μιας λέξης ή μια λέξη κάποιας πρότασης, τότε η ιδιότητα substring θα σας βοηθήσει. Η λειτουργία της είναι να επιστρέφει τους χαρακτήρες του αλφαριθμητικού string μεταξύ του indexA και του indexB χαρακτήρα.

SetTimeout("function", delay)

Η συνάρτηση αυτή καθυστερεί για χρόνο delay (σε milliseconds) την έναρξη εκτέλεσης της συνάρτησης function, χωρίς όμως να τη διακόπτει. Πιο απλά, έπειτα από χρόνο delay καλεί τη συνάρτηση function. Επιστρέφει μια τιμή που αντιστοιχεί στο ID της συγκεκριμένης κλήσης έτσι ώστε να είναι δυνατή η διακοπή της με τη συνάρτηση clearTimeout (id). Η σύνταξή της είναι:

```
id = setTimeout("function()", delay);
```

Ας δούμε λοιπόν τον κώδικα:

```
<html>
<head>
<title>Scrolling Banner</title>
</head>
<script language="javascript"
  type="text/javascript">
<!-- Hide from older
var msg = 'Το μήνυμα που θέλουμε να
  εμφανίζεται ως κυλιόμενο στη status bar ';
var delay = 150;                    // Η ταχύτητα
  κύλισης του μηνύματος, όσο μικρότερος ο
  αριθμός τόσο μεγαλύτερη η ταχύτητα.
var timerId;                        // Το ID της
  setTimeout()
var maxCount = 0;   // Μέγιστος αριθμός
  επαναλήψεων
var currCount = 1;
function scrollIt() {
if (maxCount == 0) {
maxCount = 3 * msg.length       // Θέτουμε
  μέγιστο αριθμό επαναλήψεων
}
window.status = msg;
currCount++;
msg = msg.substring(1,msg.length) +
  msg.substring(0,1);
if (currCount >= maxCount) {
timerId = 0;
window.status = ";
return
} else {
timerId = setTimeout("scrollIt()",delay)
}
}
//-->
</script>
<body onLoad="scrollIt();">
<!--
  Ο υπόλοιπος HTML κώδικας της σελίδας σας:
-->
</body>
</html>
```

ΤΡΟΠΟΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Η λειτουργία του script είναι σχετικά απλή. Η γραμμή <BODY onLoad="scrollIt();"> καλεί τη συνάρτηση scrollIt(), η οποία έχει δηλωθεί με την εντολή function scrollIt(). Η συνάρτηση αυτή είναι στην ουσία το βασικό script. Πριν από τη δήλωση της function ορίζουμε τις μεταβλητές msg, delay, timerId, maxCount και currCount που αντιπροσωπεύουν το μήνυμα, τη χρονική καθυστέρηση κάθε επανάληψης, το ID της setTimeout, το μέγιστο αριθμό επαναλήψεων και τον αριθμό των επαναλήψεων κάθε στιγμή αντίστοιχα. Το πρώτο if statement (if (maxCount == 0) {...} καθορίζει το μέγιστο αριθμό επαναλήψεων του script. Για να τεθεί όμως μόνο μία φορά ο αριθμός επαναλήψεων και όχι κάθε φορά που εκτελείται το script, θέτουμε αρχική τιμή 0 για την πρώτη φορά. Επίσης, σε συνδυασμό με το δεύτερο if statement (if (currCount >= maxCount) {...) ελέγχετε εάν το μήνυμα έχει μηδενικό μήκος, δηλαδή αν είναι κενό. Στην περίπτωση που είναι κενό, τότε η maxCount γίνεται μηδέν (0) - η msg.length μας επιστρέφει το μήκος της msg - και στο δεύτερο if statement επαληθεύεται η πρώτη συνθήκη. Ετσι, τίθεται μηδενική τιμή στο timerId (timerId = 0;), στη συνέχεια καθαρίζεται η status bar από οποιοδήποτε μήνυμα (window.status = ";) και τέλος επιστρέφεται ο έλεγχος στην onLoad (return).

Μετά τον πρώτο έλεγχο (το πρώτο if statement), εμφανίζουμε το μήνυμα στη status bar (window.status=msg;), αυξάνουμε τον αριθμό των επαναλήψεων που συνέβησαν μέχρι εκείνη τη στιγμή κατά ένα (currCount++;) και στη συνέχεια μεταφέρουμε το πρώτο γράμμα της msg στο τέλος (msg = msg.substring(1,msg.length) + msg.substring(0,1);). Λογικά αυτό που μας μένει είναι να επαναλάβουμε τα προηγούμενα, δηλαδή να εμφανίσουμε το μήνυμα στη status bar, να μεταφέρουμε το δεύτερο γράμμα του μηνύματος -που είναι πλέον πρώτο- στο τέλος και ούτω καθεξής. Ενας τρόπος για να γίνει αυτό είναι με μία αναδρομή. Το επόμενο λοιπόν κομμάτι του κώδικά μας (if (currCount >= maxCount) { [...] timerId = setTimeout("scrollIt()",delay)}) είναι μια αναδρομή. Η συνάρτηση scrollIt() ονομάζεται αναδρομική συνάρτηση (recursive function). Δεν θα μπούμε σε λεπτομέρειες εξηγώντας την έννοια της αναδρομής και της αναδρομικής συνάρτησης -απαιτούνται γνώσεις στις αρχές προγραμματισμού-, θα πούμε απλώς ότι η αναδρομική συνάρτηση καλεί τον εαυτό της. Η αναδρομή όμως για να λειτουργήσει, χρειάζεται ένα end statement, μια συνθήκη τέλους, έτσι ώστε να μην επαναλαμβάνεται επ' αόριστον. Στη δική μας περίπτωση το end statement είναι η επαλήθευση της συνθήκης if και σε αυτή την περίπτωση η αναδρομή διακόπτεται και συμβαίνουν όσα και στην περίπτωση που το μήνυμά μας είναι κενό. Η πρακτική σημασία της συνθήκης τέλους είναι να φτάσουμε το μέγιστο αριθμό επαναλήψεων ή το μήνυμά μας να είναι κενό. Για να μεταβάλουμε τον αριθμό των επαναλήψεων, αρκεί να αλλάξουμε την τιμή της maxCount στο πρώτο if statement.

Οσο δεν ικανοποιείται η συνθήκη τέλους γίνεται η αναδρομική κλήση (timerId = setTimeout("scrollIt()",delay)). Η setTimeout ξανακαλεί τη συνάρτηση scrollIt, αφού καθυστερήσει πρώτα για χρόνο ίσο με της μεταβλητής delay και δίνει στη μεταβλητή timerId το ID της.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Το script που περιγράψαμε είναι ένα από τα πλέον γνωστά και πιο χρησιμοποιημένα. Το μοναδικό ελάττωμά του είναι ότι καταλαμβάνει όλη τη status bar, χωρίς να επιτρέπει την παραπέρα χρήση της. Σε ορισμένες περιπτώσεις δεν είναι υπεύθυνο για "crashάρισμα" του browser, ειδικά στην περίπτωση του Navigator 2.0, γιατί καταλαμβάνει αρκετή από τη μνήμη του browser. Υπάρχει και το ενδεχόμενο να ενοχλεί τους επισκέπτες της σελίδας σας. Συνετό θα ήταν, λοιπόν, να παρέχουμε τη δυνατότητα στον επισκέπτη να διακόπτει τη λειτουργία του. Αυτό γίνεται με την προσθήκη ενός button, για παράδειγμα,, που θα εκτελεί την clearTimeout(id) όταν πατιέται. Σε αυτή την περίπτωση εισάγουμε τον παρακάτω HTML κώδικα μεταξύ των tags <BODY> </BODY> σε όποιο σημείο θέλουμε.

```
[...]
<center>
<form>
<input type=button name="stoper"
  value="STOP scrolling banner"
  onClick="clearTimeout(timerId);
  window.status=";">
</form>
</center>
[...]
```

Η ουσία είναι να γίνεται η κλήση της clearTimeout(timerId) με όποιον τρόπο επιθυμείτε. Πειραματιστείτε με διάφορους τρόπους. Στα επόμενα τεύχη θα συνεχίσουμε την εισαγωγή στην JavaScript με περισσότερα παραδείγματα. PC

TIBERIAN SUN ON-LINE

Η δυναμική επιστροφή της Westwood

Υστερα από μια μακρά περίοδο υπομονής αλλά και αναμονής, η Westwood ανακοίνωσε πριν από μερικές εβδομάδες την κυκλοφορία του δεύτερου κατά σειρά sequel του αρχικού Command & Conquer με την ονομασία Tiberian Sun, review του οποίου παρουσιάσαμε εκτενώς στο προηγούμενο τεύχος. Η Westwood με αυτή την κίνησή της, εκμεταλλευόμενη παράλληλα τη διαφημιστική εκστρατεία που είχε προηγηθεί, κατόρθωσε να προκαλέσει πανικό γύρω από το εν λόγω game, το οποίο ειδικοί και μη έσπευσαν να ανακηρύξουν Starcraft-killer, προτού καν κυκλοφορήσει. Βέβαια, το κατά πόσο το Tiberian Sun ανταποκρίνεται στις προσδοκίες μας θα το διαπιστώσουμε ευθύς αμέσως.

του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com

Η Westwood Studios αποτελεί αναμφισβήτητα μία από τις κορυφαίες εταιρίες παραγωγής real time strategy games, γεγονός απόλυτα φυσιολογικό, αν αναλογιστούμε ότι η ίδια εταιρία ουσιαστικά έδωσε πνοή στη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών, ξεκινώντας από το Dune 2 και καταλήγοντας στα σημερινά C&C. Από την άλλη μεριά, η Blizzard, βασικός ανταγωνιστής της Westwood, μας έχει συνηθίσει σε ευχάριστες εκπλήξεις, παρουσιάζοντας παιχνίδια που δίνουν το βάρος τους κυρίως στο gameplay, χωρίς βέβαια να υστερούν ιδιαίτερα στους υπόλοιπους τομείς. Μια σύγκριση λοιπόν ανάμεσα στα κορυφαία κατά τη γνώμη μας RTS όλων των εποχών, του Starcraft της Blizzard και του TS της Westwood, ήταν αναπόφευκτη, και μάλιστα αποτέλεσε αντικείμενο πολλών συζητήσεων πρόσφατα, τόσο στο περιοδικό όσο και στο "PC Master" Forum στο Internet. Καταρχήν, να ξεκαθαρίσω ότι σε καμία περίπτωση δεν θα πέσω στην παγίδα μιας τέτοιας σύγκρισης, καθώς, εκτός του ότι είναι εντελώς άσχετη με τη θεματολογία της παρούσας στήλης, το μόνο που θα προσφέρει είναι να χαλάσει την εικόνα αντικειμενικότητας και αμεροληψίας του περιοδικού όσον αφορά στα game reviews, γεγονός που δεν επιθυμούμε σε καμία περίπτωση.

Ευθύς αμέσως, λοιπόν, περνάμε στις δικτυακές δυνατότητες του Tiberian Sun, καθώς σε αυτό τον τομέα η Westwood έχει καταβάλει μεγάλες προσπάθειες για να ικανοποιήσει ακόμα και τον πιο απαιτητικό gamer. Το TS υποστηρίζει όλα τα δημοφιλή πρωτόκολλα επικοινωνίας, όπως Modem Connection, Serial Connection, IPX Network και, φυσικά, TCP/IP στο Internet, όπου όλοι οι χρήστες έχουν το δικαίωμα πρόσβασης στην on-line υπηρεσία που ακούει στο όνομα Westwood On-Line (ή, πιο σύντομα, WOL). Αν και είναι βέβαιο ότι όλα τα πρωτόκολλα έχουν προσεχτεί μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια, το πραγματικό παιχνίδι παίζεται στο WOL, όπου χιλιάδες άτομα καθημερινά δίνουν επικές μάχες για την επικράτηση της GDI ή της Brotherhood of NOD.



ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΕΝΑ MULTIPLAYER GAME

Η επιλογή ενός δικτυακού παιχνιδιού έχει απλοποιηθεί στο βαθμό που αυτό είναι δυνατό, έτσι ώστε ακόμα και οι μη έμπειροι χρήστες να μην αντιμετωπίσουν ιδιαίτερα προβλήματα. Παρ' όλα αυτά, ας δούμε αναλυτικότερα τις επιλογές του παιχνιδιού. Στην αρχικό menu του TS επιλέγετε βέβαια "Multiplayer Game", οπότε μεταφέρεστε στην οθόνη επιλογής πρωτοκόλλου επικοινωνίας, όπου ξεχωρίζουν οι επιλογές Internet, Modem/Serial, Network και Skirmish. Στην επιλογή Internet θα αναφερθούμε ξεχωριστά σε επόμενη παράγραφο, καθώς χρησιμοποιείται αποκλειστικά για τη σύνδεσή σας στο WOL. Επιλέγοντας λοιπόν Modem/Serial,



AI Bug No 1: Αν και τα hovercrafts μπορούν να μετακινηθούν αριστερά ανεβαίνοντας μια μικρή πλαγιά, αυτά δυστυχώς προτιμούν να κάνουν τα δικά τους...



AI Bug No 2: Ο ένας εκ των δύο Titans προτιμά να επιτεθεί στο flame tank της NOD μέσα από τη βάση, με αποτέλεσμα να χτυπά το τείχος και ορισμένες φορές και φιλικές μονάδες. Απαράδεκτο...

και εφόσον αυτό είναι το πρώτο σας δικτυακό game, θα μεταφερθείτε στην οθόνη των Settings, όπου θα πρέπει να καθορίσετε τον τύπο του modem σας ή της σειριακής θύρας για null modem connection, καθώς και διάφορες λεπτομέρειες που έχουν να κάνουν με τα initialization strings, error correction, compress data κ.ά. Οταν είστε πλέον έτοιμοι, επιλέγετε Save και στη συνέχεια Dial, Answer ή Null Modem, ανάλογα με τον τύπο της σύνδεσης που προτιμάτε.

Προτού ξεκινήσει το παιχνίδι, ο παίκτης που λειτουργεί ως host θα πρέπει να ρυθμίσει ορισμένες επιλογές (εκτός από τις κλασικές που αφορούν στην παράταξή σας, GDI ή NOD, καθώς και το χρώμα των μονάδων σας) που έχουν να κάνουν με το επίπεδο της τεχνολογίας (Tech level), τον αριθμό των μονάδων που θα έχετε στην αρχή του παιχνιδιού (Unit count), τον αριθμό των CPU παικτών (AI players) και τη δυσκολία αυτών (AI level) και, τέλος, κάποιες έξτρα επιλογές, όπως τα Harvester Truce (τα harvester δεν μπορούν να καταστραφούν), Allies Allowed (επιτρέπει συμμαχίες), Redeployable MCV (η Construction Yard μπορεί να ξαναγίνει όχημα), Bridges Destroyable (προφανές), Crates (εμφανίζει στο παιχνίδι κουτιά όπου κρύβονται κάποια μπόνους) κ.ά.

Στην περίπτωση που επιθυμείτε να παίξετε ένα network game, θα πρέπει επίσης να καθορίσετε ορισμένες ρυθμίσεις που έχουν να κάνουν με τον τύπο του δικτύου, τις κάρτες κ.τ.λ. Σε αυτή την περίπτωση, αφού ετοιμαστείτε, το παιχνίδι σάς μεταφέρει σε ξεχωριστή οθόνη, όπου έχετε τη δυνατότητα να συνομιλήσετε με τους συμπαίκτες σας και φυσικά να κάνετε join σε κάποιο game ή να δημιουργήσετε ένα δικό σας, επιλέγοντας New Game.

Τέλος, η επιλογή Skirmish είναι για τους χρήστες που, δυστυχώς, δεν διαθέτουν κάποιο modem ή null modem cable και επιθυμούν να δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους εναντίον της CPU με όλες τις μονάδες που προσφέρει το παιχνίδι, από την αρχή. Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι και οι υπόλοιποι παίκτες δεν μπορούν να παίξουν κάποιο Skirmish, είτε για εξάσκηση είτε για την καλύτερη εξοικείωσή τους με τις μονάδες και τα κτίρια του παιχνιδιού. Οι επιλογές σας στο Skirmish (παράταξη, AI levels κ.τ.λ.) είναι παρόμοιες με εκείνες της τελικής οθόνης του Modem/Serial και δεν ενδέχεται να σας προβληματίσουν.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΗ WESTWOOD ONLINE (WOL)

Οπως αναφέραμε ήδη στην αρχή, η πλειονότητα των παικτών που διαθέτουν modem προτιμούν τη σύνδεση στην On-Line Service της Westwood, προκειμένου εκτός από απλά παιχνίδια να συμμετέχουν σε τουρνουά που διοργανώνει η ίδια εταιρία, ή ακόμα και σε Clan tournaments, καθώς η Westwood πρωτοτυπώντας έχει δημιουργήσει ξεχωριστό Clan System, στο οποίο κάθε παίκτης είναι ελεύθερος να συμμετάσχει, αρκεί να διαθέτει ένα WOL user name και password. Πρόκειται για ένα χαρακτηριστικό που έχει προξενήσει ιδιαίτερη αίσθηση, τα δε τουρνουά μεταξύ clans δίνουν και παίρνουν καθημερινά στο WOL, ανεβάζοντας έτσι την αγωνία και το ενδιαφέρον και αυξάνοντας παράλληλα την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο.

Για τη σύνδεσή σας στο WOL απαιτείται να έχετε συνδεθεί στον ISP σας, προτού επιλέξετε "Internet" από το menu του multiplayer game. ΜΗΝ προσπαθήσετε να ανοίξετε αυτή την επιλογή αν δεν έχετε συνδεθεί στο Internet: 9 στις 10 φορές θα κολλήσει ο υπολογιστής και θα χρειαστεί reset! Με την προϋπόθεση λοιπόν και πάλι ότι συνδέεστε για πρώτη φορά, θα σας ζητηθεί να δημιουργήσετε ένα νέο account, στο οποίο θα πρέπει να δώσετε κάποια προσωπικά στοιχεία σας καθώς και το e-mail σας. Σημειώστε ότι το τελευταίο πρέπει να είναι ΑΥΘΕΝΤΙΚΟ, δηλαδή e-mail από κάποιον Provider, αφού το σύστημα δεν επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε free e-mail services, όπως hotmail. Ολοκληρώνοντας τη registration, μπορείτε πλέον ελεύθερα και χρησιμοποιώντας το user name και το password που έχετε δημιουργήσει να συνδεθείτε στη WOL και να συμμετέχετε σε tournaments και Battleclan tournaments. Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι, προτού ολοκληρωθεί η σύνδεσή σας στο WOL, το πρόγραμμα αυτόματα θα ανιχνεύσει το τελευταίο διαθέσιμο patch και θα το κατεβάσει στον υπολογιστή σας. Επειδή όμως η ανωτέρω διαδικασία είναι αρκετά χρονοβόρα μέσα από το software του παιχνιδιού, θα σας συνιστούσαμε προτού τρέξετε το TS να επιλέξετε το Tiberian Sun Auto Update (θα το βρείτε στο ίδιο folder με αυτό του παιχνιδιού στο Start menu των Windows). Ετσι θα γλιτώσετε αρκετό χρόνο στο download, αφού αυτό γίνεται πολύ πιο γρήγορα στα Windows.

Ιδιαίτερη προσοχή θα πρέπει επίσης να δοθεί στο γεγονός ότι, κατά την ολοκλήρωση της σύνδεσής σας στο WOL, σχεδόν πάντα συνδέεστε στον US server του



Η αεροπορία των GDI είναι μακράν η καλύτερη του παιχνιδιού.



Το harvester των NOD εν ώρα εργασίας (αν κοιτάξετε με μεγεθυντικό φακό, θα δείτε τον Καφούρο να δουλεύει μέσα σε αυτό!!!).

παιχνιδιού, από τους συνολικά τρεις που μπορείτε να επιλέξετε (Euro server, Pacific server και US server). Για να επιλέξετε διαφορετικό server από τον default, θα πρέπει, αφού συνδεθείτε, να πατήσετε 4-5 φορές το πλήκτρο /Back στο άνω δεξιά παράθυρο των chat rooms/channels, οπότε μπορείτε, εφόσον ο server στον οποίο βρίσκεστε δεν παρέχει ικανοποιητική ταχύτητα, να συνδεθείτε σε κάποιον γρηγορότερο (συνιστάται ανεπιφύλακτα ο Euro server).

Κρίνοντας τη συμπεριφορά του WOL από άποψη ταχύτητας, δυστυχώς θα πρέπει να υπογραμμίσουμε την τρομερή καθυστέρηση (lag) που παρουσιάζει το service ακόμα και στα chat rooms.

Πρόκειται για ένα πολύ σοβαρό ζήτημα, καθώς οι ελληνικές τηλεφωνικές γραμμές δεν φημίζονται για την ποιότητά τους (ας είναι καλά ο ΟΤΕ, που μας ενώνει!). Μέχρι τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές δεν είχαμε λάβει ακόμα απάντηση από τη Westwood σχετικά με το θέμα, επιφυλασσόμαστε όμως για το μέλλον.

Εν κατακλείδι, θα χρειαστείτε μια πολύ δυνατή σύνδεση σε κάποιον ελληνικό ISP (ονόματα δεν αναφέρουμε για ευνόητους λόγους), προκειμένου να χαρείτε απρόσκοπτα τα on-line παιχνίδια σας.

ΤΕΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ

Το Tiberian Sun αποτελεί χωρίς αμφιβολία ένα από τα κορυφαία RTS της εποχής μας. Οι δικτυακές δυνατότητές του είναι πλούσιες και σίγουρα αντάξιες ενός μεγάλου τίτλου.

Η Westwood έχει επενδύσει πολλά στο TS και, όπως δείχνουν τα γεγονότα, έχει πετύχει σε μεγάλο βαθμό τους στόχους της.

Αν μάλιστα κατορθώσει να εξαλείψει κάποιες τεχνικές ατέλειες του παιχνιδιού σε μελλοντικά patches (ήδη αυτή τη στιγμή ένα νέο patch βρίσκεται στο στάδιο του beta testing), τότε σίγουρα θα κάνουμε λόγο για έναν τίτλο με λαμπρό μέλλον. Μέχρι την επόμενη φορά, λοιπόν, χαρείτε το Tiberian Sun Online. Εγώ, πάντως, αυτό σκοπεύω να κάνω.

WESTWOOD ONLINE TOURNAMENTS

Οπως αναφέρουμε στο κυρίως άρθρο, η Westwood, με σκοπό να αυξήσει το αγοραστικό κοινό του παιχνιδιού, έχει δημιουργήσει ένα ξεχωριστό Battleclan System με διεθνή βαθμολογία, στο οποίο έχετε τη δυνατότητα να συμμετέχετε χωρίς επιπλέον κόστος. Το Battleclan System επιτρέπει να δημιουργήσετε τη δική σας TS clan ή να κάνετε join σε κάποια ήδη υπάρχουσα , καθώς και να παίζετε Battleclan games στο WOL στα οποία μάχεστε με σκοπό να κερδίσετε βαθμούς όχι για τον εαυτό σας αλλά για την clan σας.

Βεβαίως, σε ένα παιχνίδι όπως το Tiberian Sun δεν θα μπορούσαν να λείψουν τα γνωστά και μη εξαιρετέα ladder games, τα οποία στο WOL καλούνται tournament games. Κερδίζοντας κάποιο ladder game, λαμβάνετε βαθμούς και αυτόματα συμμετέχετε στο ladder tournament της Westwood, που υπόσχεται πολλά δώρα στους πρωτοπόρους. Ως εκ τούτου, νομίζω είναι περιττό να σας αναφέρω τι χαμός γίνεται στο ladder της WOL, όπου ο αριθμός των παικτών αυξάνεται καθημερινά με γεωμετρικούς ρυθμούς!

Για να παίξετε ένα ladder ή Battleclan tournament game, θα πρέπει είτε να κάνετε join σε κάποιο ήδη υπάρχον στο άνω δεξιά παράθυρο των παιχνιδιών είτε να κάνετε ο ίδιος host κάποιο παιχνίδι του ίδιου τύπου. Σημειώστε εδώ ότι τα ladder games είναι αναγκαστικά 1-on-1 και ΔΕΝ επιτρέπονται allies, ενώ το disconnection υπολογίζεται ως ήττα για το άτομο που έκανε disconnect (ωστόσο η ήττα αυτή δεν υπολογίζεται στο επίσημο ranking και, παρ' ότι ο νικητής κερδίζει βαθμούς, ο χαμένος παραμένει στους ίδιους). Αντίθετα, στο Battleclan tournament game επιτρέπονται μέχρι 4 άτομα, τα οποία δεν είναι απαραίτητο να ανήκουν στην ίδια clan (αν και αυτό που συνηθίζεται είναι 2-on-2 game με άτομα ιδίων clans), ενώ για το disconnection ισχύουν ακριβώς οι ίδιοι κανόνες με εκείνους του ladder.

Περισσότερες πληροφορίες για τα tournaments της Westwood μπορείτε να βρείτε στο URL: http://www.westwood.com/westwoodonline/tournaments/tiberiansun/index.html (Tiberian Sun Tournaments Homepage), καθώς και στο http://www.westwood.com/redirects/battleclans-tibsun/ (Westwood Battleclan Homepage).

C&C: SOLE SURVIVOR ONLINE
Το μαύρο πρόβατο στην οικογένεια των C&C



Το βασικό μενού του παιχνιδιού.

Αυτόν το μήνα, μια και η στήλη "On-line gaming" αναλύει τις δυνατότητες του Tiberian Sun σε multi-player επίπεδο, καλό θα ήταν να γίνει αναφορά και στο Sole Survivor, το μόνο C&C παιχνίδι αποκλειστικά για Internet play μέσω της Westwood on-line. Αν δεν έχετε ακούσει ποτέ το Sole Survivor, αυτό μάλλον συμβαίνει διότι το εν λόγω παιχνίδι δεν γνώρισε ποτέ τα ελληνικά ράφια των μαγαζιών (ήτοι, δεν ήρθε ποτέ στη χώρα μας). Πρέπει να ξέρετε ότι το Sole Survivor έχει κυκλοφορήσει εδώ και ενάμιση χρόνο ακόμα και στην Ευρώπη, οπότε είναι όντως λίγο περίεργο γιατί ποτέ δεν το είδαμε εδώ. Η απάντηση που πήρα από γνωστό κατάστημα της οδού Στουρνάρη ήταν ότι το παιχνίδι ουδέποτε υπήρξε στους εμπορικούς καταλόγους... Παρ' όλα αυτά, φρόντισα να προμηθευτώ το παιχνίδι από τη Westwood, έτσι ώστε εσείς να διαβάσετε αυτήν τη μικρή αναφορά. Ακολουθούν λίγα βασικά πράγματα τα οποία πρέπει να ξέρετε:

Το C&C: Sole Survivor είναι ένα on-line game το οποίο χρησιμοποιεί τις μονάδες του Tiberium Dawn. Ο παίκτης πρέπει να διαλέξει μόνο μία μονάδα την οποία θα ελέγχει συνεχώς μέσα στο παιχνίδι σαν το προσωπικό του unit. Αυτή μπορεί να είναι κάθε μονάδα του Tiberium Dawn συμπεριλαμβανομένων και των δεινόσαυρων. Ο βασικός σκοπός του παιχνιδιού είναι να συλλέξετε όσο το δυνατόν περισσότερα κιβώτια (crates) διάφορων ειδών που θα βρείτε στο πεδίο μάχης και να έχετε τους λιγότερους θανάτους (και όσο πιο πολλά kills). Ολη αυτή η αναζήτηση και περισυλλογή των crates γίνεται σε τεράστιους χάρτες με maximum αριθμό παικτών τους 50. Τα crates περιέχουν αναβαθμίσεις για: το armor, το rate of fire, το speed του unit, το range του όπλου αλλά και τη δύναμη αυτού. Αυτές οι αναβαθμίσεις βοηθούν από τη μία στο να αντέχει η μονάδα περισσότερο στα εχθρικά πυρά, αλλά και από την άλλη να αποτελειώνετε τον εχθρό γρηγορότερα. Μαζεύοντάς τες, γεμίζει σιγά σιγά η μπάρα του εκάστοτε τομέα ώστε να ξέρετε πού βρίσκεστε. Βεβαίως, όσο καλύτερος γίνεστε, αυξάνεται η πιθανότητα να σας χτυπήσει το Ion Cannon όταν συλλέξετε το επόμενο crate! Κάτω δεξιά αναγράφεται αυτή η πιθανότητα. Αν σας σκοτώσει κάποια άλλη μονάδα ή το unit σας καταστραφεί από οποιαδήποτε αιτία, γίνεστε re-spawn σε τυχαίο σημείο του χάρτη (όπως στο Quake), ενώ αν το παιχνίδι είναι Capture the flag, ξαναγυρνάτε στη βάση σας. Σε όλες τις περιπτώσεις θανάτου σας, όλες οι τυχόν αναβαθμίσεις που μαζέψατε, χάνονται ακαριαία.



Το SS έχει και option για off-line practice εναντίον 10 AI.

Οι τεράστιοι χάρτες είναι γεμάτοι με crates πολλών ειδών. Το πιο συνηθισμένο crate είναι αυτό του χρώματος καφέ, το οποίο μπορεί να περιέχει μία από τις προαναφερθείσες αναβαθμίσεις, αλλά και παγίδες όπως μία επιτόπου έκρηξη ή βοηθήματα όπως ένα healing. Τα πράσινα crates είναι αποκλειστικά και μόνο για άμεσο healing του unit σας. Αν όμως είστε ήδη σε full health, ετοιμαστείτε για μια μεγάλη έκρηξη πυρηνικής βόμβας μόλις το ακουμπήσετε! Το τρίτο είδος crates είναι αυτό με το ασημένιο χρώμα, το οποίο δίνει μόνο αναβαθμίσεις αλλά σε βαθμό πολύ περισσότερο από το καφετί crate (περίπου 50% στο status bar). Τέλος, σπανίως συναντάμε το crate χρώματος πορτοκαλί, το οποίο γεμίζει ΟΛΕΣ τις μπάρες αναβαθμίσεων στο τέρμα. Αυτή η δύναμη κρατάει για μόνο ένα λεπτό και όταν βεβαίως περάσει αυτή η διορία, αν είχατε τυχόν αναβαθμίσεις πριν από το crate, τις χάνετε και αυτές.



Το τέλος ενός CTF παιχνιδιού βρήκε την μπλε ομάδα νικήτρια.

Τα modes του παιχνιδιού αρχίζουν από το κλασικό free for all, όπου κάθε μονάδα είναι αντίπαλος της άλλης, μέχρι το Team Capture the flag, όπου μέχρι και 6 ομάδες αγωνίζονται για την κατάκτηση της αντίπαλης σημαίας. Ενδιάμεσο mode είναι αυτό του WackyCTF, ένα "χαζό" CTF παιχνίδι, όπου υπάρχουν μόνο πορτοκαλί crates και όλοι οι παίκτες εξαρτώνται από αυτά για την κατάκτηση της σημαίας.

Εχοντας διαβάσει τα ανωτέρω, θα καταλάβετε ότι το Sole Survivor αναμειγνύει τη φιλοσοφία του C&C με αυτήν του Quake. Αποτέλεσμα; Ενα action game! Δεν νομίζω ότι υπάρχει ίχνος της κλασικής στρατηγικής του C&C. Κρίμα, διότι ως ιδέα ακούγεται ενδιαφέρουσα - στην πράξη όμως αποδεικνύεται μάλλον ανεπιτυχής. Θα διασκεδάσετε ίσως με τα CTF παιχνίδια, αλλά αργά ή γρήγορα θα το ξεχάσετε.

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

Επιμέλεια: Νικόλας Δεμιρίδης
javas@mailbox.gr

GIMP: PENGUIN PICASSO

Επεξεργασία εικόνας στο Linux



Είναι πλέον γνωστό ότι το Linux δεν "πάσχει" από έλλειψη εργαλείων και εφαρμογών. Αυτήν ακριβώς την πραγματικότητα έρχεται να ενισχύσει το GIMP, συμπληρώνοντας το κενό στις εφαρμογές επεξεργασίας εικόνας. Αν νομίζατε ότι μόνο το PhotoShop κάνει θαύματα, τότε διαβάζοντας ίσως αλλάξετε γνώμη... ή και λειτουργικό!

Το Linux είναι ένα λειτουργικό του οποίου η ανάπτυξη στηρίζεται στη λειτουργία των projects. Τα projects είναι προκαθορισμένες εργασίες τις οποίες αναλαμβάνουν εθελοντικά και αμισθί ομάδες ατόμων με σκοπό την ολική ή μερική δημιουργία εφαρμογών, drivers, servers και καθετί άλλου που απαρτίζει ένα πλήρες λειτουργικό σύστημα. Τα αποτελέσματα αυτών των projects είναι εφαρμογές που δεν έχουν τίποτα να ζηλέψουν από αντίστοιχες μεγάλες εμπορικές εφαρμογές, οι οποίες συχνά προκύπτουν "βαριές" για τον υπολογιστή μας ή και το πορτοφόλι μας - τουναντίον, μάλιστα, είναι και δωρεάν.

ΓΙΑ ΤΙ ΠΡΑΜΑ ΜΙΛΑΜΕ;

Το GIMP είναι το, μέχρι στιγμής, αποτέλεσμα ενός project με σκοπό τη δημιουργία μιας πλήρους εφαρμογής επεξεργασίας εικόνας, αντίστοιχης του γνωστού Adobe PhotoShop. Είναι μια αξιόλογη εφαρμογή επεξεργασίας εικόνας, που δανείζεται αρκετά στοιχεία από το Adobe PhotoShop - ήδη καταξιωμένο στο χώρο της γραφιστικής και του Web design -, το όνομα της οποίας σημαίνει GNU Image Manipulation Program ή General Image Manipulation Program κατά άλλους. Ξεκίνησε ως εργασία σε LISP δύο φοιτητών του Πανεπιστημίου της California Berkeley, των Spencer Kimball και Peter Mattis. Τα πολλά όμως "κρεμάσματα" του συστήματος και η απογοήτευση με το πρόγραμμα έδωσαν στο project μια νέα κατεύθυνση. Οι δύο φοιτητές αποφάσισαν να αφήσουν τη LISP και να ασχοληθούν με τη C και να γράψουν ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας. Το αποτέλεσμα ήταν η απλή εργασία για το μάθημα να γίνει μια πλήρης εφαρμογή επεξεργασίας εικόνας. Το GIMP τα έχει όλα: εργαλεία επεξεργασίας, όπως brush, pencil, airbrush, clone, εργαλεία μετατροπής εικόνας, όπως rotate, scale και flip, layers και channels, φίλτρα και scripts, υποστηρίζει όλα τα γνωστά formats εικόνας, έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει animations και να επεξεργαστεί αρχεία video. Και οι απαιτήσεις του; Τουλάχιστον 8-bit γραφικά, 20MB για την ελάχιστη εγκατάσταση, μια συσκευή κατάδειξης (mouse, trackball) και ...4MB!!! μνήμη.

ΠΟΙΟΣ ΤΟ ΠΟΥΛΑ;

Το GIMP είναι δωρεάν πρόγραμμα και διανέμεται σύμφωνα με τους κανονισμούς GPL (General Public License). Αυτό σημαίνει απλώς ότι οποιοσδήποτε μπορεί να πάρει τον πηγαίο κώδικα του προγράμματος. Το GIMP διανέμεται από το επίσημο Web site και τα mirrors του, αλλά βρίσκεται και στις περισσότερες διανομές Linux (RedHat, SuSe, Caldera), μια και θεωρείται το καλύτερο στο είδος του. Διανέμεται σε δύο εκδόσεις, μία Stable και μία Developers. Η Stable version είναι η δοκιμασμένη έκδοση, αυτή που θα δουλέψει σίγουρα, και απευθύνεται σε άτομα που θέλουν απλώς να εργαστούν με το GIMP, ενώ η Developers version είναι η έκδοση που βρίσκεται σε ανάπτυξη, συνεπώς μπορεί να μη λειτουργεί ή και να προκαλέσει προβλήματα και απευθύνεται κυρίως σε άτομα που τους ενδιαφέρει να βοηθήσουν στην ανάπτυξη της εφαρμογής ή και να γράψουν επικουρικές εφαρμογές για το GIMP όπως τα plug-ins. Η τελευταία Stable έκδοση είναι η 1.0.4 και η τελευταία Developers η 1.1.9 και είναι και οι δύο διαθέσιμες από το επίσημο site του project (http://www.gimp.org) και αρκετά mirrors.

ΩΧ! ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ!

Η εγκατάσταση του GIMP είναι μια απλή διαδικασία που κινείται στα γνωστά μονοπάτια: αποσυμπίεση, ρύθμιση, δημιουργία και εγκατάσταση. Απαιτείται βέβαια να υπάρχει εγκατεστημένο το GTK. Το GTK (GIMP ToolKit) είναι μια σειρά βιβλιοθηκών - μια "εργαλειοθήκη" - που γράφτηκε από τους δύο δημιουργούς του GIMP για να τους βοηθήσει στη συγγραφή του. Βασίζεται στο Motif, μια άλλη γνωστή σειρά βιβλιοθηκών του Unix που χρησιμοποιείται στη συγγραφή εφαρμογών για τα X11 (τα Windows των Unix συστημάτων). Αυτό ακριβώς κάνει και το GTK, χρησιμοποιείται για τη συγγραφή εφαρμο-

γών που τρέχουν κάτω από τα Xfree, όπως το GNOME, το γραφικό περιβάλλον που είναι βασισμένο εξ ολοκλήρου στο GTK, και ο browser gozilla. Η εγκατάσταση λοιπόν του GIMP περιλαμβάνει πέντε βήματα: την αποσυμπίεση του αρχείου με tar xvfz <όνομα αρχείου>, στη συνέχεια CD <κατάλογος εγκατάστασης>, εκτέλεση του script configure (./configure), δημιουργία του GIMP με την εντολή make και, τέλος, εγκατάστασή του με την εντολή make install.

ΑΝΤΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΛΕΕΙ
ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Η πρώτη επαφή με το GIMP δεν θα ξενίσει κάποιον που έχει ήδη εργαστεί στο PhotoShop. Αναφέρουμε το PhotoShop, γιατί είναι το πλέον διαδεδομένο στο χώρο της γραφιστικής και του Web design. Οταν τρέξουμε το GIMP, θα εμφανιστεί μόνο η μπάρα εργαλείων του από την οποία δεν λείπει απολύτως τίποτα. Τα εργαλεία είναι αυτά που έχουμε συνηθίσει από το PhotoShop: Selection Tools, Brushes, Crop, Paint Bucket, Eraser, Stamp, Text είναι μερικά από αυτά που θα μας επιτρέψουν να "κόψουμε και να ράψουμε" την εικόνα στα μέτρα μας. Στην ουσία η συγκεκριμένη μπάρα εργαλείων εξυπηρετεί περισσότερο στο να έχουμε πρόσβαση στο μενού File, από το οποίο μπορούμε να ανοίξουμε μια εικόνα ή να δημιουργήσουμε μια νέα, παρά στο να επιλέξουμε τα εργαλεία μας, εφόσον από τη στιγμή που θα ξεκινήσουμε την επεξεργασία μιας εικόνας όλο το μενού του προγράμματος βρίσκεται ακριβώς ένα αριστερό κλικ μακριά. Επιπλέον από το μενού File έχουμε πρόσβαση στις ρυθμίσεις του προγράμματος και τη δυνατότητα να παρουσιάσουμε τα παράθυρα εργασίας όπως τα Layers & Channels, Brushes, Patterns, Gradients και την παλέτα χρωμάτων. Είναι αξιοσημείωτο το γεγονός ότι το GIMP έρχεται με πολλές έτοιμες παλέτες χρωμάτων, βολικές για τη δημιουργία πολλών τύπων γραφικών. Ξεχωρίζουμε την παλέτα των χρωμάτων για δημιουργία γραφικών, που θα χρησιμοποιηθούν σε Web σελίδες (Web graphics). Μια πολύ χρήσιμη παλέτα -ειδικά για αυτούς που ασχολούνται επαγγελματικά με το Web design- που δυστυχώς λείπει από άλλες παρόμοιες εφαρμογές.



Αν ο κυβισμός είναι μια τεχνοτροπία που σας συγκινεί, τότε το GIMP έχει το φίλτρο!

ΣΥΝΤΟΜΑ ΝΕΑ

ΤΟ LINUX ΠΑΕΙ INFOSYSTEM

Στην προσεχή Infosystem, που θα γίνει όπως πάντα στη Θεσσαλονίκη από τις 7 έως και 10 Οκτωβρίου, θα συμμετάσχει και ο Ελληνικός Σύλλογος Φίλων του Linux (HELLUG), που θα παρουσιάσει το λειτουργικό σε επισκέπτες της έκθεσης. Μια πολύ καλή κίνηση από πλευράς ελληνικού συλλόγου (την επικροτούμε), που σκοπό έχει βέβαια τη διάδοση του λειτουργικού. Στο περίπτερο του HELLUG μεταξύ άλλων θα βρίσκονται συστήματα Servers, Workstations και Home προς επίδειξη των δυνατοτήτων του λειτουργικού, μέλη του συλλόγου θα απαντούν στις ερωτήσεις των νέων χρηστών και διανομές SuSe, RedHat και Caldera θα μοιραστούν μαζί με promotional υλικό. Ο ελληνικός σύλλογος καλεί όλους τους φίλους του Linux - παλιούς και νέους -, αλλά και όσους θέλουν να μάθουν για το μοναδικό αυτό λειτουργικό στο περίπτερο 15, Stand 12, καθημερινά 12:00 - 21:00, Σαββατοκύριακο 11:00 - 22:00. Για περισσότερες πληροφορίες στείλτε e-mail στο info@hellug.gr.

ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ KDE

Ανακοινώθηκε η νέα έκδοση 1.1.2 του γνωστού KDE. Η νέα έκδοση είναι πιο σταθερή, βελτιωμένη και πιο όμορφη! Πολλές εφαρμογές, εικονίδια και μπάρες εργασιών έχουν βελτιωθεί γραφικά δίνοντας στους χρήστες του KDE ένα καλύτερο αισθητικά περιβάλλον εργασίας. Επίσης, περιλαμβάνεται και ο KDE Theme Manager, ένα εργαλείο που σας δίνει τη δυνατότητα να αλλάξετε εύκολα χρώματα, διακοσμήσεις, εικονίδια και ήχους με λίγα μόνο clicks. Εκτός βέβαια από τις αισθητικές βελτιώσεις, η ομάδα του KDE έχει διορθώσει αρκετά από τα bugs του, έχει προσθέσει νέες μεταφράσεις, καθιστώντας το ικανό να υποστηρίζει πλέον 35 γλώσσες, έχει βελτιώσει τη σταθερότητα και τη συμβατότητα με την HTML του KFM και έχει κάνει σημαντικές προσθήκες και διορθώσεις στο KMAIL. Το KDE είναι διαθέσιμο από αρκετά mirrors (http://www.kde.org/mirrors.html) και από το επίσημο site διανομής (ftp://ftp.kde.org/pub/kde/stable/1.1.2/distribution/).

ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΡΕΧΕΙ LINUX

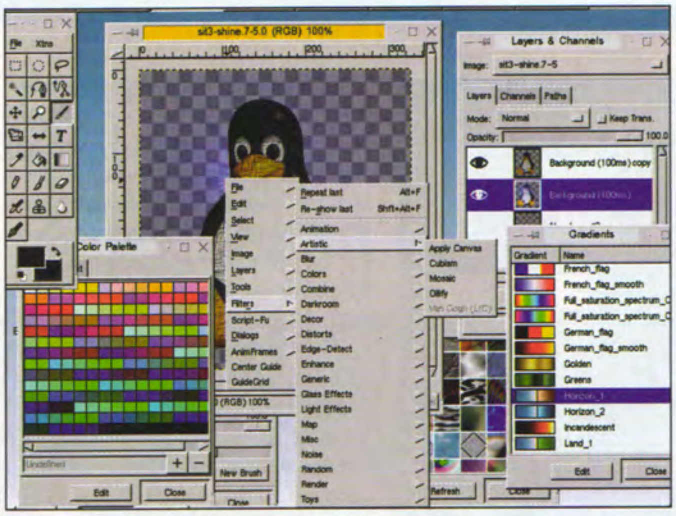
Η γνωστή εταιρία κινητής τηλεφωνίας Nokia δημιούργησε ένα νέο κινητό τηλέφωνο, το DVB@Air. Οι ιδιοκτήτες της νέας συσκευής θα έχουν τη δυνατότητα να τηλεφωνούν, να περιηγούνται το Internet με τον ενσωματωμένο Web browser και να βλέπουν ψηφιακή τηλεόραση. Το σημαντικότερο όμως είναι ότι το σύστημα που διαχειρίζεται τις λήψεις της ψηφιακής τηλεόρασης, αλλά και τον Web browser τρέχει σε Linux! Δεν έχει οριστεί ακόμα ημερομηνία παρουσίασης. Προς το παρόν, αναμένουμε και ευελπιστούμε να δούμε το Linux και σε Palmtop!

ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ XFREE86

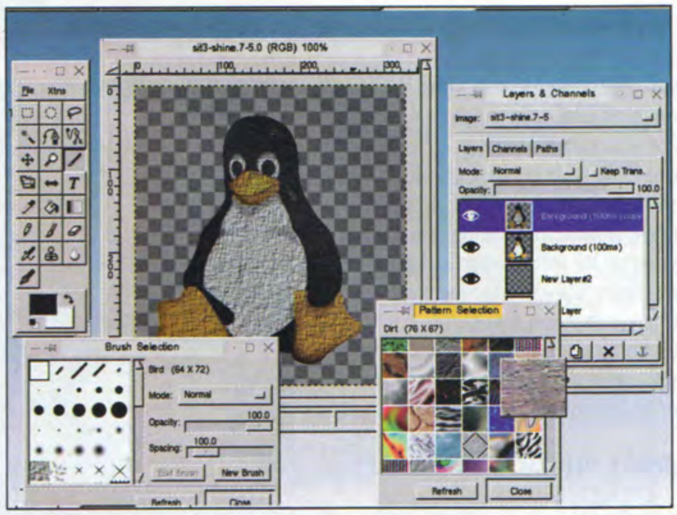
Η νέα έκδοση των Xfree86 3.3.5 ανακοινώθηκε και είναι ήδη διαθέσιμες οι διανομές για SuSe, RedHat και Debian. Η νέα έκδοση υποστηρίζει τις S3 Savage και Savage 3D, αλλά μόνο για Linux/x86, S3 Trio3D/2X, DGux, QNX, και έχει αρκετές διορθώσεις λαθών.

ΝΕΟΙ X-SERVERS ΑΠΟ ΤΗΝ SUSE

Η SuSe διαθέτει για τους χρήστες των SuSe 6.0, 6.1 και 6.2 δύο νέους X-Servers που υποστηρίζουν τις κάρτες της οικογένειας ATI Rage 128 και SiS. Συγκεκριμένα, υποστηρίζονται οι κάρτες ATI Rage Fury, ATI Rage Magnum, ATI Xpert99, ATI Xpert128, ATI Xpert2000 και ATI All-in-Wonder 128, βασισμένες στο chip ATI Rage 128, και οι κάρτες SiS 86c201, SiS 86c202, SiS 86c205, SiS 5597, SiS 5598, SiS 6326 AGP, SiS 530/620, SiS 540/630 και SiS 300 της SiS. Και οι δύο servers διατίθενται από το FTP site της SuSe (ftp://ftp.suse.com/pub/SuSE-Linux/suse_update/X/XFCom) σε μορφή TGZ και RPM.



Το GIMP διαθέτει μεγάλο αριθμό φίλτρων και scripts που διευκολύνουν στη δημιουργία περίπλοκων εφέ.



Δουλεύοντας στο GIMP. Διακρίνονται τα παράθυρα επιλογής Βούρτσας, Pattern και το παράθυρο των Layers.

Θυμάμαι πόσο πολύ δυσκολεύτηκα να βρω μια τέτοια παλέτα για το PhotoShop και ενθουσιάστηκα όταν διαπίστωσα ότι υπάρχει ήδη στο GIMP. Επιπρόσθετα, από την μπάρα εργαλείων έχουμε πρόσβαση στο μενού Xtns από το οποίο μπορούμε με τη χρήση έτοιμων scripts (script-fu) να δημιουργήσουμε κάποιες εικόνες, από bullets για τη σελίδα μας στο Internet μέχρι brushes και απλούς λογότυπους, αλλά και να "τραβήξουμε" ένα screenshot είτε ολόκληρης της οθόνης είτε του ενεργού παράθυρου, εξίσου χρήσιμο, ειδικότερα αν πρόκειται για συγγραφή άρθρου για το GIMP. Πού να κατεβάζεις τώρα screen capture tools από το Linuxberg;

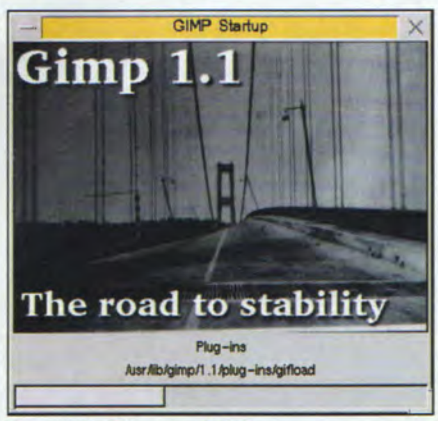
FORMAT ΕΙΚΟΝΩΝ

Αν επιχειρήσουμε να ανοίξουμε μια εικόνα στο GIMP, θα δούμε ότι αναγνωρίζει όλα τα γνωστά formats εικόνας όπως τα GIF, JPEG, TIFF, PNG, PSD (PhotoShop Format), αρκετά λιγότερο γνωστά, αλλά και τέσσερα δικά του, τα GBR, HEADER, PAT και XCF. Το GBR χρησιμοποιείται για τα brushes, έτσι έχουμε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε απλές εικόνες τις οποίες μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αργότερα ως brush και να δημιουργήσουμε πολύ εύκολα textures για τη Web σελίδα μας. Αυτό μου θυμίζει εκείνη τη διαφήμιση της Telemarketing με την περίεργη βούρτσα που κάνει το σπίτι σαν ταπετσαρία και εκείνους τους τρελούς Αμερικανούς που βάφουν ό,τι βρουν μπροστά τους - για να δημιουργήσετε αυτά τα textures σκεφτείτε πώς λειτουργεί η εν λόγω βούρτσα (αυτή της Telemarketing), εμφανίστε το παράθυρο Brush Selection (File -> Dialogs -> Brushes), στη συνέχεια επιλέξτε το σχήμα της βούρτσας που προτιμάτε, ρυθμίστε το opacity στο 100, επιλέξτε το χρώμα που θέλετε, επιλέξτε το airbrush και βάψτε όλη την εικόνα με κινήσεις άτακτες και όχι πάνω κάτω και δεξιά αριστερά. Το format HEADER χρησιμοποιείται εσωτερικά από το GIMP για τα buttons της μπάρας εργαλείων, ενώ το format PAT είναι αυτό στο οποίο σώζονται τα Patterns. Έτσι, έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τα δικά σας patterns. Τέλος, το XCF είναι το αντίστοιχο με το PSD του PhotoShop. Μόνο σώζοντας μια εικόνα σε XCF έχετε τη δυνατότητα να διατηρήσετε και τα Layers, ειδάλλως θα σωθεί μόνο το ενεργό Layer, εκτός και αν κάνετε πρώτα την εικόνα flatten ή merge visible. Το συμπέρασμα είναι απλό: Αν θέλετε τα σώσετε όλα τα Layers, αλλά να παραμείνουν και editable, σώστε την εικόνα σας σε XCF.

HTTP://WWW.GIMP.ORG - ΤΟ ΕΠΙΣΗΜΟ WEB SITE ΤΟΥ GIMP



Το επίσημο Web site του προγράμματος, όπως είναι λογικό, διακοσμείται αποκλειστικά από γραφικά δημιουργημένα από το GIMP. Στις εν λόγω σελίδες μπορείτε βεβαίως να κατεβάσετε την τελευταία έκδοση του προγράμματος και να αντλήσετε πολλές πληροφορίες σχετικά με αυτό. Επίσης, στο site θα βρείτε το on-line manual του προγράμματος, οδηγίες εγκατάστασης και ένα αρκετά αναλυτικό documentation που περιλαμβάνει από on-line FAQ μέχρι οδηγίες για τη συγγραφή plug-ins. Δύο σημαντικά hosted sites στο επίσημο Web site είναι το Plug-in Registry και το The gimp.org contest. Το πρώτο φιλοξενεί plug-ins για το GIMP, τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε και το δεύτερο είναι το Web site του μηνιαίου διαγωνισμού δημιουργίας εικόνας, στο οποίο μπορείτε να θαυμάσετε μερικές από τις καλύτερες δημιουργίες. Πρόσφατα προστέθηκε ακόμα ένας διαγωνισμός, αυτός της δημιουργίας script-fu, από τον οποίο καινούριος γαρ, δεν υπάρχουν ακόμα αποτελέσματα.



Η αρχική οθόνη του GIMP.

ΦΙΛΤΡΑ

Οποιοδήποτε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, για να χαρακτηρίζεται επεξεργασίας, πρέπει να παρέχει εκτός από τα εργαλεία και φίλτρα. Τα φίλτρα είναι "εφαρμογές" οι οποίες τρέχουν μόνο μέσα από το πρόγραμμα και δημιουργούν κάποια εφέ στην εικόνα, τα οποία με τα απλά εργαλεία που μας παρέχει η μπάρα εργαλείων θα ήταν από πολύ δύσκολα ως εντελώς αδύνατα. Τέτοια φίλτρα είναι τα πολύ γνωστά Alien Skin, Kai's Power Tools, Ulead FX Razor και Ulead Web Razor, δυστυχώς, μόνο για το PhotoShop. Η ευκολία που προσφέρουν τα συγκεκριμένα εργαλεία είναι μοναδική και αυτό γιατί ελαχιστοποιούν σημαντικά το χρόνο και τον κόπο. Το GIMP διαθέτει μια τεράστια συλλογή από πολύ καλά φίλτρα για bluring, sharpening, rendering και αρκετά άλλα εφέ, τα οποία είναι αρκετά γρηγορότερα από τα αντίστοιχα μεγάλων εφαρμογών, ενώ η απόδοσή τους δεν υστερεί καθόλου. Τα φίλτρα στο GIMP παρουσιάζουν αρκετές ομοιότητες με αυτά του PhotoShop και δουλεύοντας παράλληλα το GIMP με το PhotoShop διαπιστώσαμε ότι το GIMP δεν χρειάζεται πολλή μνήμη ακόμα και όταν εφαρμόζεται ένα δυνατό φίλτρο σε μια εικόνα, ενώ παράλληλα επεξεργάζεσαι μια άλλη! Αυτό μόνο "ενδοεφαρμογιακό multitasking" (αν υπάρχει τέτοια λέξη) μπορώ να το ονομάσω. Ειλικρινά δεν ξέρω αν οφείλεται στο Linux ή στο GIMP, αυτό που ξέρω όμως είναι ότι για να κάνω κάτι τέτοιο στο PhotoShop πρέπει να το δω όνειρο!

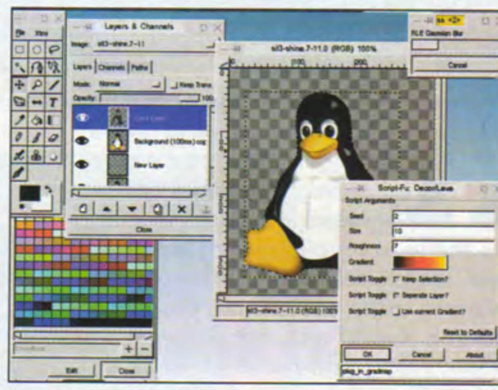


Εφαρμόζοντας ταυτόχρονα τρία φίλτρα, τα δύο από τα οποία στην ίδια εικόνα. Παρατηρήστε τους status indicators στη δεξιά κάτω γωνία των εικόνων.

Εκτός από τα φίλτρα το GIMP συμβάλλει δυναμικά στο χώρο του graphic design με την προσθήκη των script-fu. Τα script-fu είναι κάτι σαν τις macro εντολές. Απλοποιούν αρκετά διάφορες εργασίες επεξεργασίας αυτοματοποιώντας τες, ενώ επίσης πραγματοποιούν πολύπλοκα εφέ, καλώντας διάφορα φίλτρα. Για τη συγγραφή ενός τέτοιου script απαιτείται η γνώση της Scheme, μιας scripting γλώσσας που μοιάζει αρκετά συντακτικά στη LISP. Τα script-fu μοιάζουν αρκετά με τα φίλτρα, η βασική διαφορά τους όμως είναι ότι τα πρώτα δεν απαιτούν την ύπαρξη εικόνας πάνω στην οποία θα δουλέψουν και η συγγραφή ενός τέτοιου script είναι ευκολότερη από τη συγγραφή ενός φίλτρου. Επίσης, τα scripts έχουν περιορισμένες δυνατότητες εφόσον αρκούνται στο να καλούν τις υπάρχουσες procedures του GIMP. Τα φίλτρα αντίθετα, ενώ έχουν μεγαλύτερες απαιτήσεις στη συγγραφή τους (δηλαδή C), έχουν μεγαλύτερες δυνατότητες, μια και ο συγγραφέας έχει διαθέσιμες τις βιβλιοθήκες του GIMP και το GTK.

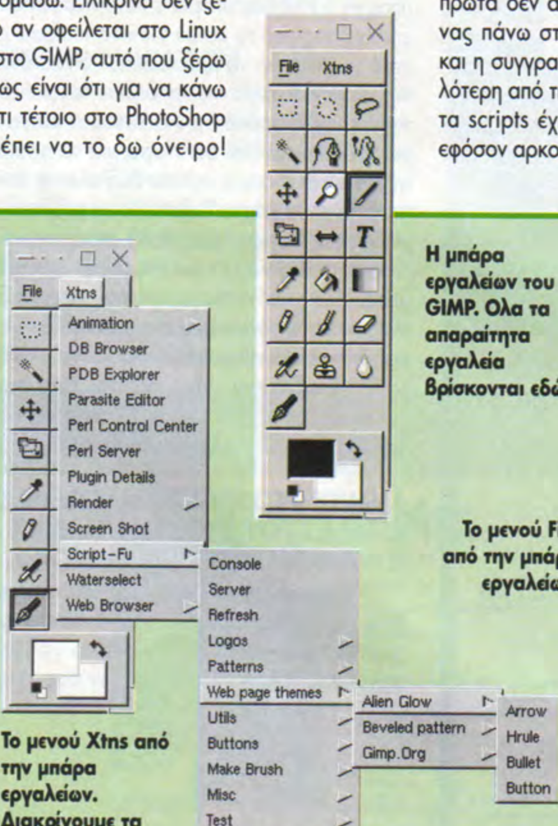
ΤΟ GIMP OR NOT TO GIMP?

Το ερώτημα είναι, λοιπόν, αν είναι συνετό για κάποιον που δουλεύει το PhotoShop, αλλά θέλει να μεταπηδήσει σε Linux, να κάνει το βήμα και να αντικαταστήσει το PhotoShop με το GIMP. Στο σημείο όπου βρίσκεται το GIMP, δεν διαθέτει ακόμα φίλτρα όπως το Alien Skin και τα Kai's Power Tools και αυτό συνιστά σημαντικό μειονέκτημα, ειδικά αν δουλεύετε επαγγελματικά. Ετσι, δεν συστήνουμε ακόμα την επαγγελματική χρήση του GIMP. Ευελπιστούμε, βέβαια, να δούμε κάτι να γίνεται προς την κατεύθυνση δημιουργίας ανάλογων φίλτρων για το GIMP ή ακόμα καλύτερα να μετατραπούν τα ήδη καταξιωμένα φίλτρα και για το GIMP. Αντίθετα, σε περίπτωση ερασιτεχνικής χρήσης, το GIMP δεν υστερεί σε κανένα απολύτως σημείο. Το GIMP είναι ένα πρόγραμμα που έρχεται να συμπληρώσει τη μεγάλη πλέον λίστα δυνατών εφαρμογών για Linux και να αντισταθεί και αυτό στη μανία που απαιτεί τεράστια υπολογιστικά συστήματα για να τρέχουν τεράστιες υπολογιστικές εφαρμογές, οι οποίες κρεμάνε πολύ συχνά. Δεν βλέπω ποιος ο λόγος να ξοδεύεις μια περιουσία για να αγοράσεις ένα πολύ ακριβό μηχάνημα, το οποίο χρειάζεσαι για να τρέξεις μια ακριβή εφαρμογή, τη στιγμή που μπορείς με έναν Pentium 133 και 16MB RAM και δωρεάν λογισμικό όχι απλώς να κάνεις τη δουλειά σου, αλλά να πετύχεις θαύματα! Η επιλογή είναι δική σας.

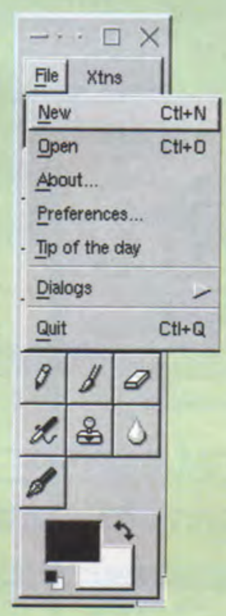


Ο αγαπητός μας πιγκουίνος διακοσμείται με τη χρήση του script Lava.

Η μπάρα εργαλείων του GIMP. Ολα τα απαραίτητα εργαλεία βρίσκονται εδώ.



Το μενού Xtns από την μπάρα εργαλείων. Διακρίνουμε τα script-fu.



Το μενού File από την μπάρα εργαλείων.

PC

INTERNET EXPLORER 5.0

Πολύτιμα tips για όλους

Ο πολυαναμενόμενος Web browser έκανε την εμφάνισή του στα μέσα του περασμένου Μαρτίου και διαθέτει πολύ περισσότερες δυνατότητες από τον προκάτοχό του, τον IE 4. Θα αναφερθούμε στις κυριότερες διαφορές επιγραμματικά, αφού έχει γίνει αναλυτική παρουσίαση και των δύο Web browsers σε προηγούμενα τεύχη.

Του Γιάννη Νινιού

Αρχίζοντας, θα πρέπει να πούμε ότι ο IE 5 σχεδιάστηκε για να είναι ταχύτερος, πιο απλός και αυτοματοποιημένος. Ετσι, λοιπόν, είναι πιο γρήγορος στο page-rendering, στο start-up, υποστηρίζει όλες τις μορφές αρχείων του Internet και είναι ταχύτερος στην ανάγνωση και την εκτέλεσή τους, όπως και σε άλλες πιο "βαριές" εφαρμογές βασισμένες στο Internet. Αλλα χαρακτηριστικά που τον κάνουν να ξεχωρίζει είναι τα εξής: το Related Links, το οποίο ψάχνει για άλλα sites με το ίδιο θέμα, το NetMeeting, το οποίο σας επιτρέπει να μετατρέψετε τον υπολογιστή σας σε videophone, τα Favorites, όπου εκεί αποθηκεύονται και οργανώνονται τα αγαπημένα σας sites, το History, που σας δείχνει ποια sites έχετε επισκεφθεί, καθώς και το IntelliSense, το οποίο περιέχει διάφορες αυτοματοποιημένες δυνατότητες (π.χ. το Autosearch). Ακόμα, το Outlook Express 5 σας επιτρέπει να στέλνετε e-mail γρηγορότερα και ευκολότερα, το Content Advisor απαγορεύει την πρόσβαση στα sites που είναι ακατάλληλα για τα παιδιά, το Offline Browsing σας δίνει τη δυνατότητα να διαβάσετε κάποιες σελίδες από το Internet, χωρίς να είστε σε αυτό, το Search Assistant σας προσφέρει έναν μηχανισμό επιλογής όποιας μηχανής αναζήτησης θέλετε. Περιέχει ακόμα το Windows Radio Toolbar, το οποίο σας επιτρέπει να συνδεθείτε με διάφορους ραδιοφωνικούς σταθμούς που εκπέμπουν μέσω Internet και, τέλος, τα Web Accessories, χρήσιμα εργαλεία ώστε να μπορείτε να διαμορφώσετε τον IE ανάλογα με τις προτιμήσεις σας.



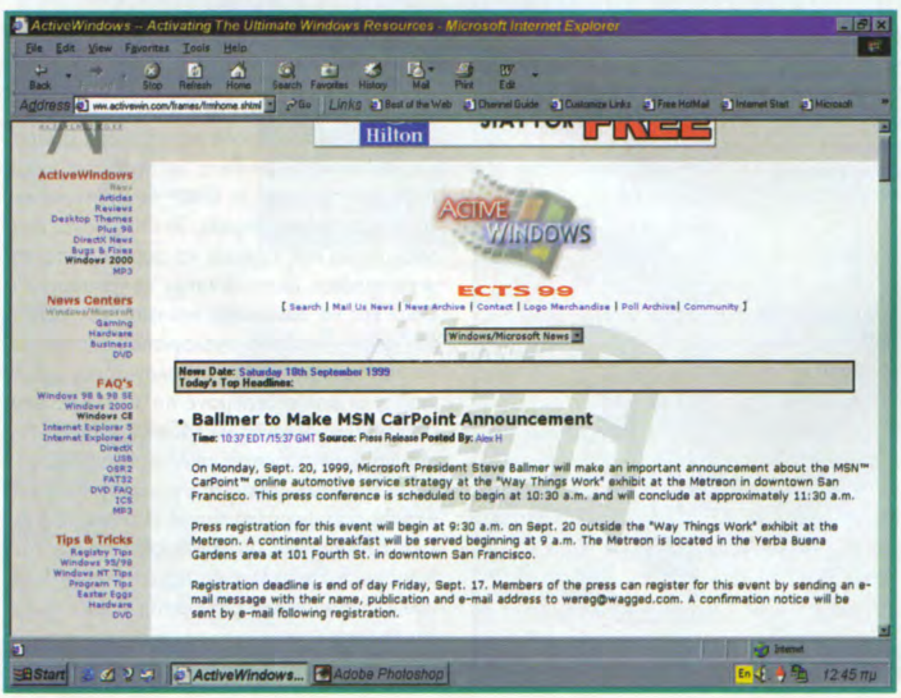
Στο παρόν άρθρο θα σας παρουσιάσουμε διάφορα εύκολα και απλά tips για τα προαναφερόμενα καινούρια στοιχεία που ενσωματώνει η τελευταία έκδοση του IE, τα οποία μάλλον θα βρείτε ενδιαφέροντα.

ΔΙΑΜΟΡΦΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗ LINK BAR

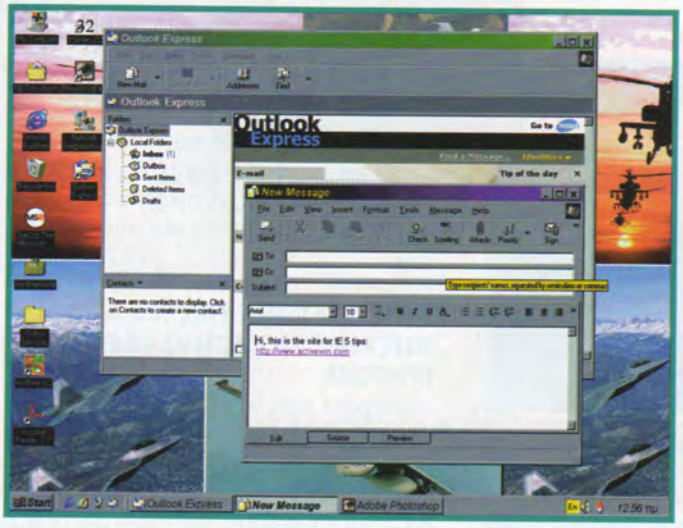
Στη Link Bar, δεξιά από την Address Bar, μπορείτε να προσθέσετε, να αφαιρέσετε, να αναδιοργανώσετε και να διαμορφώσετε χρήσιμα shortcuts διευθύνσεων του Internet, στις οποίες μπορείτε να μπείτε ανά πάσα στιγμή. Αν δεν υπάρχει η Link Bar, μπορείτε να την εμφανίσετε επιλέγοντας από το μενού View το Toolbars και μετά το Links. Για να προσθέσετε κάποιο shortcut, δεν έχετε παρά να τραβήξετε το εικονίδιο της ιστοσελίδας από την Address Bar και να τη μεταφέρετε στη Link Bar. Τώρα, για να αφαιρέσετε κάποιο shortcut, κάνετε δεξί κλικ σε αυτό και μετά επιλέγετε το Delete. Για να αναδιοργανώσετε τα shortcuts σας, πολύ απλά τραβήξτε τα από τη θέση που είναι στη θέση που επιθυμείτε. Τέλος, για να διαμορφώσετε το εικονίδιο ενός shortcut, κάνετε δεξί κλικ σε αυτό και μετά επιλέγετε properties. Εκεί, μπορείτε να αλλάξετε το εικονίδιό του, όπως ακριβώς θα κάνατε για να αλλάξετε εικονίδιο σε ένα οποιοδήποτε άλλο shortcut στο desktop του υπολογιστή σας.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΙΑΣ ΣΕΛΙΔΑΣ ΤΟΥ INTERNET Ή ΕΝΟΣ HTML DOCUMENT ΜΕΣΩ WORD

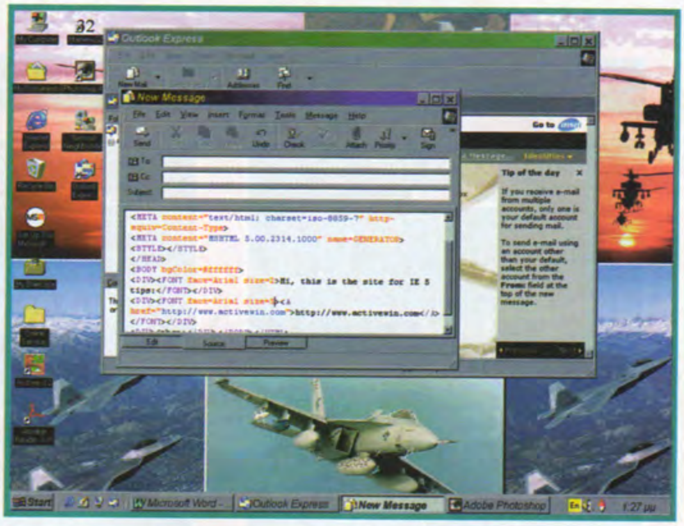
Υπάρχουν δύο τρόποι με τους οποίους μπορείτε να πραγματοποιήσετε αυτή τη σύνδεση. Ο πρώτος και πιο εύκολος είναι να γράψετε απλώς τη διεύθυνση στο κείμενό σας, οπότε



Εδώ μπορείτε να βρείτε πολλά χρήσιμα tips για τον Explorer.



Βάζοντας μια διεύθυνση στο μήνυμά μας.



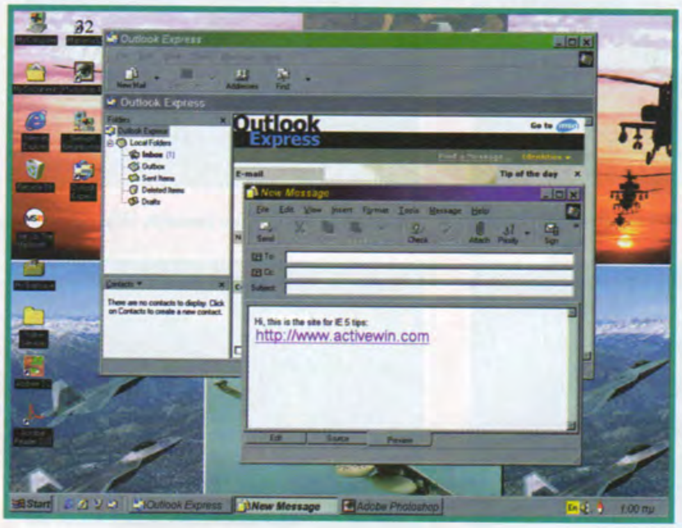
Αλλάζοντας το μέγεθος των γραμμάτων της διεύθυνσης...

κάνοντας κλικ σε αυτήν γίνεται η σύνδεση στη σελίδα που πληκτρολογήσατε. Ο δεύτερος τρόπος και λίγο πιο πολύπλοκος είναι να κάνετε copy τη διεύθυνση (URL), από τη διεύθυνση ή τη σελίδα του Διαδικτύου όπου θέλετε να συνδεθείτε, κατόπιν να επιλέξετε τη φράση, λέξη ή πρόταση στο κείμενό σας, στην οποία επιθυμείτε να αντιστοιχίσετε τη σύνδεση. Επειτα από το μενού Insert στο Word, επιλέγετε το Hyperlink και, τέλος, για να συνδεθείτε, κάνετε paste τη διεύθυνση πατώντας Ctrl+V.

SYNCHRONIZATION

Αλλη μία καινούρια προσθήκη του IE 5 είναι το synchronization, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να συγχρονίσετε τα περιεχόμενα των Web sites του Internet με αυτά που έχετε στο Offline Pages directory. Με αυτή τη δυνατότητα είστε σίγουροι ότι έχετε τις πιο ενημερωμένες σελίδες του Internet όταν δουλεύετε off-line. Πώς γίνεται όμως το synchronization;

Οταν βρείτε μια σελίδα στο Internet που σας αρέσει, τη βάζετε στα Favorites. Αυτό επιτυγχάνεται κάνοντας κλικ στα Favorites, μετά στο Add to Favorites και στη συνέχεια στο Make Available Offline. Υστερα ο IE 5 θα κάνει download τη σελίδα στο Offline Pages directory.



Από το preview βλέπουμε τα αποτελέσματα.

Για το advanced synchronizing ακολουθήστε τα ίδια βήματα και μετά το Make Available Offline επιλέξτε το customize. Θα εμφανιστεί στην οθόνη ο Offline Synchronization Wizard. Συνεχίστε τη διαδικασία και, τέλος, θα σας ρωτήσει αν τα Favorites έχουν άλλα links στο Internet για να τα κάνετε Offline Pages.

FTP DRAG & DROP

Με τη συγκεκριμένη λειτουργία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον IE ως FTP client. O IE μπορεί να πραγματοποιήσει ό,τι και οι περισσότεροι clients, όπως drag and drop FTP. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ξεκινήσετε οποιοδήποτε FTP site θέλετε. Στη συνέχεια, αν θέλετε να κατεβάσετε κάποιο πρόγραμμα, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να "τραβήξετε" το αρχείο ή το directory που επιθυμείτε στο desktop σας ή σε κάποια θέση στο σκληρό σας δίσκο. Το αντίστροφο γίνεται αν θέλετε να κάνετε upload σε κάποιον server.

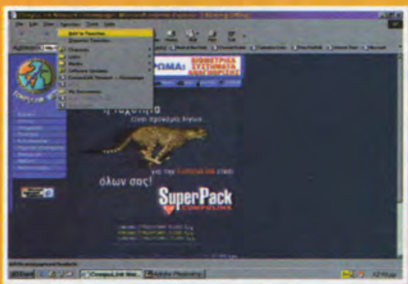
ΚΑΝΟΝΤΑΣ "SOURCE EDIT" ΣΤΟ OUTLOOK EXPRESS 5.0

Ορίστε και ένα tip για το Outlook. Με την τελευταία έκδοση του Outlook μπορείτε να προσθέσετε διάφορα HTML effects στα μηνύματα που στέλνετε σε κάποιον. Το συγκεκριμένο tip είναι περισσότερο εξειδικευμένο από τα υπόλοιπα, γιατί πρέπει να γνωρίζετε λίγο από HTML, προκειμένου να μπορέσετε να κάνετε τα

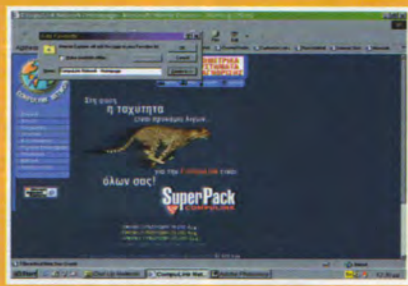


Αποθηκεύοντας γρήγορα μια φωτογραφία από μία σελίδα του Internet.

TO SYNCHRONIZATION



Το πρώτο βήμα κατά το synchronization, όπου επιλέγουμε το Add to Favorites.



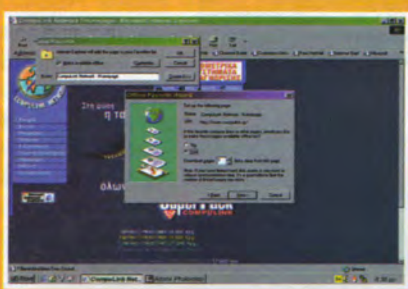
Το πρώτο παράθυρο του synchronization.



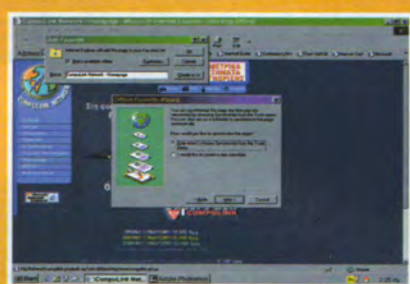
Επιλέγουμε Make Offline και μετά Customize.



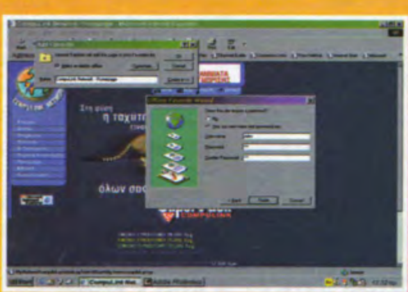
Ξεκινώντας τον Offline Favorite Wizard.



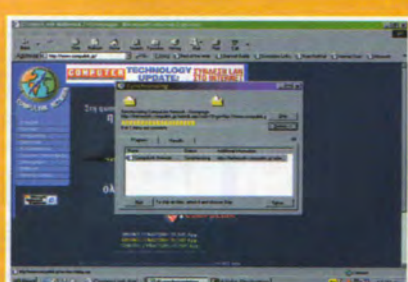
Στο επόμενο βήμα ο Offline Favorite Wizard μας ρωτά αν το favorite έχει links σε άλλες σελίδες για να τις επεξεργαστεί και αυτές off-line.



Εδώ επιλέγουμε από πού θέλουμε να κάνουμε synchronize.



Ο wizard μας ρωτά αν αυτό το site χρειάζεται password.



Το τελικό παράθυρο του synchronization.

διάφορα effects στα μηνύματα που στέλνετε. Αν όμως έχετε γνώση γύρω από το θέμα, δεν θα έχετε πρόβλημα.

Ανοίγοντας το Outlook επιλέγετε New Message. Στη συνέχεια γράφετε το μήνυμα, το οποίο πρέπει να είναι σε HTML μορφή, κάτι που μπορείτε να εξακριβώσετε ελέγχοντας αν στο μενού Format είναι επιλεγμένο το Rich Text. Επειτα, από το μενού View επιλέγετε το Source Edit και θα εμφανιστούν τρεις καρτέλες (Edit, Source, Preview) στο κάτω μέρος του παράθυρου.

Για να κάνετε source edit στο μήνυμά σας επιλέγετε τη μεσαία καρτέλα, δηλαδή το Source, και κάνετε τις αλλαγές που θέλετε, ενώ για να δείτε τα αποτελέσματα, επιλέγετε Preview.

ΒΑΖΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ ΑΠΟ ΤΟ INTERNET ΣΤΟ ACTIVE DESKTOP ΓΡΗΓΟΡΑ

Μπορείτε κατά τη διάρκεια της περιπλάνησής σας στο Internet να προσθέσετε μία εικόνα ή μία Web page στο active desktop. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι δεξί κλικ με το ποντίκι σας πάνω στη σελίδα ή στην εικόνα που θέλετε. Στη συνέχεια, από το μενού που θα εμφανιστεί επιλέξτε το Set A Desktop Item και θα μεταφερθεί στο desktop.

ΤΥΠΩΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ WEB PAGE (ΟΛΟΚΛΗΡΗ 'Η ΤΜΗΜΑ ΤΗΣ)

Το tip αυτό οφείλεται περισσότερο στα Windows 98 παρά στον Explorer, αφού τα πρώτα έχουν βελτιωμένη ικανότητα στην εκτύπωση. Μπορείτε να τυπώσετε μόνο μία ή όλες τις εικόνες μαζί από μία σελίδα του Internet ως εξής:

Ανοίγετε τη σελίδα που θέλετε να τυπώσετε και από το μενού File επιλέγετε Print. Αν όμως επιθυμείτε να τυπώσετε μόνο μία εικόνα από τη σελίδα, επιλέγετε πρώτα την εικόνα και μετά Print.

Αν η σελίδα που θέλετε να τυπώσετε χρησιμοποιεί frames, τότε σας δίνεται η δυνατότητα να τα τυπώσετε όπως ακριβώς είναι στη σελίδα επιλέγοντας το As laid out on the screen, το οποίο βρίσκεται στο τέλος του μενού File. Ακόμα, μπορείτε να τυπώσετε όλες τις σελίδες που είναι συνδεδεμένες (linked) με τη συγκεκριμένη Web page επιλέγοντας το Print all linked documents. Αυτή η επιλογή όμως δεν είναι διαθέσιμη αν έχετε επιλέξει το Print all frames as laid out on the screen.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Εν κατακλείδι, επισημαίνουμε ότι τα προαναφερόμενα tips δεν είναι πολύπλοκα ούτε δύσκολα, με εξαίρεση το tip για το Outlook, για το οποίο πρέπει να έχετε κάποιες γνώσεις γύρω από HTML.

Τα υπόλοιπα όμως είναι πολύ απλά, ενώ δεν απαιτούν πολλές γνώσεις για τον Internet Explorer, οπότε και ένας αρχάριος χρήστης μπορεί να τα δοκιμάσει χωρίς φόβο.

Οσοι χρειάζεστε περισσότερα tips και διαθέτετε πρόσβαση στο Internet σας προτείνουμε να επισκεφθείτε τη διεύθυνση: http://www.activewin.com/ie/ie5/tips/index.shtml.

PC



How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

QUICK BASIC

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας από τους πολλούς θαυμαστές σου και θα ήθελα να μου απαντήσεις σε μερικές απορίες που έχω:

1. Να μου γράψεις ένα πρόγραμμα με το οποίο να μπορώ να διαχειρίζομαι το ποντίκι και να μπορώ να έχω επιλογή σε ένα μενού από την Quick Basic 4.0.

2. Πώς θα διαβάσω εικόνες GIF, PCX ή BMP μέσα από την Quick Basic;

Γιάννης Καπράνος

✔ 1. Το πρόγραμμα που ακολουθεί δείχνει έναν τρόπο υλοποίησης μενού, από το οποίο ο χρήστης μπορεί να επιλέξει χρησιμοποιώντας το ποντίκι ή το πληκτρολόγιο. Ο οδηγός ποντικιού προσεγγίζεται μέσα από τη διακοπή &H33, ενώ για το πληκτρολόγιο χρησιμοποιείται η συνάρτηση INKEY$. Για να εκτελεστεί το πρόγραμμα, πρέπει η Quick Basic να έχει κληθεί με την εντολή

```
QB /LQB

' $INCLUDE: 'qb.bi'
' Αρχικοποίηση μενού
DIM Menu$(5)
Menu$(1) = "Αρχείο"
Menu$(2) = "Επεξεργασία"
Menu$(3) = "Απεικόνιση"
Menu$(4) = "Μορφοποίηση"
Menu$(5) = "Βοήθεια"
' Εμφάνιση μενού
CLS
LOCATE 1, 1
PRINT "Δώστε την επιλογή σας:"
MaxItemLen = 0
FOR I = 1 TO 5
PRINT I; " "; Menu$(I)
IF (LEN(Menu$(I)) > MaxItemLen)
   THEN MaxItemLen =
   LEN(Menu$(I))
NEXT I
' Προσθέτουμε 4 για τα κενά και τον
   αριθμό
MaxItemLen = MaxItemLen + 4
' Δομή για την κλήση της διαδικασίας
   INTERRUPT
DIM Regs AS RegType
' Επιλογή της υπολειτουργίας 0 της
   διακοπής &H33. Η υπολειτουργία
   αυτή ελέγχει αν υπάρχει
   εγκαταστημένος οδηγός ποντικιού
   και επιστρέφει στον καταχωρητή
   AX τιμή &HFFFF ή 0 αν υπάρχει ή
   όχι,
' αντίστοιχα.
Regs.AX = 0
CALL Interrupt(&H33, Regs, Regs)
IF (Regs.AX = 0) THEN
PRINT "Δεν υπάρχει εγκαταστημένος
   οδηγός ποντικιού."
STOP
END IF
' Κλήση της υπολειτουργίας 1 της
   διακοπής &H33. Η υπολειτουργία
   αυτή εμφανίζει το δρομέα του
   ποντικιού.
Regs.AX = 1
CALL Interrupt(&H33, Regs, Regs)
Done = 0
WHILE (Done = 0)
' Κλήση της υπολειτουργίας 3 της
   διακοπής &H33.
```

Η υπολειτουργία αυτή αναφέρει την τρέχουσα κατάσταση του ποντικιού. Πιο συγκεκριμένα, στον καταχωρητή BX επιστρέφεται η κατάσταση των κουμπιών του ποντικιού (bit 0 = αριστερό κουμπί, bit 1 = δεξί κουμπί) και στους καταχωρητές CX και DX επιστρέφονται η οριζόντια και η κατακόρυφη θέση του δρομέα αντίστοιχα. Οι συντεταγμένες του δρομέα εκφράζονται σε εικονοστοιχεία και γι' αυτό πρέπει να διαιρεθούν με το 8 για να αναχθούν σε θέσεις κειμένου. Επίσης, προσθέτουμε στο πηλίκο 1 για να είναι το αποτέλεσμα σύμφωνο με το πρότυπο αρίθμησης θέσεων οθόνης της Basic [η πάνω-αριστερά θέση είναι η (1, 1), όχι η (0, 0)].

```
Regs.AX = 3
CALL Interrupt(&H33, Regs, Regs)
IF ((Regs.BX AND 1) = 1) THEN
' Πατήθηκε το αριστερό κουμπί...
' Καταχώριση της θέσης...
SelX = Regs.CX \ 8 + 1
SelY = Regs.DX \ 8 + 1
' και αναμονή έως ότου
   απελευθερωθεί
WHILE ((Regs.BX AND 1) = 1)
Regs.AX = 3
CALL Interrupt(&H33, Regs, Regs)
WEND
IF ((SelX ≥ 1) AND (SelX ≤
   MaxItemLen) AND (SelY ≥ 2) AND
   (SelY ≤ 6))
THEN
Selection = SelY - 1
Done = 1
ELSE
LOCATE 24, 1
PRINT SPACE$(79);
LOCATE 24, 1
PRINT "Παρακαλώ πατήστε το κουμπί
   μέσα στην περιοχή του μενού";
END IF
END IF
C$ = INKEY$
IF (C$ <> "") THEN
IF ((C$ ≥ "1") AND (C$ ≤ "5")) THEN
Selection = ASC(C$) - ASC("0")
Done = 1
ELSE
LOCATE 24, 1
PRINT SPACE$(79);
LOCATE 24, 1
PRINT "Παρακαλώ πατήστε ένα
   πλήκτρο από 1 έως 5";
END IF
END IF
WEND
' Κλήση της υπολειτουργίας 2 της
   διακοπής &H33, η οποία
   αποκρύπτει το δρομέα του
   ποντικιού.
Regs.AX = 2
CALL Interrupt(&H33, Regs, Regs)
CLS
PRINT "Η επιλογή ήταν ";
   Menu$(Selection)
```

2. Το παρακάτω πρόγραμμα δίνει ένα παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο μπορεί να φορτωθεί μια εικόνα BMP από την Basic και να απεικονιστεί στην οθόνη. Για να κρατηθεί το μέγεθος του προγράμματος σε λογικό πλαίσιο, υπάρχουν κάποιοι περιορισμοί: απαιτεί VGA για να λειτουργήσει, διαβάζει μόνο εικόνες 16 χρωμάτων και οι μέγιστες διαστάσεις εικόνας που μπορεί να διαβαστούν είναι 640x480. Οταν η εικόνα διαβαστεί, πρέπει να πατηθεί ESC για τερματισμό του προγράμματος.

Η ανάγνωση εικόνων PCX από Basic είναι λίγο πιο πολύπλοκη από την ανάγνωση εικόνων BMP, ενώ η ανάγνωση εικόνων GIF είναι σχεδόν αδύνατη. Για να φορτώσεις μια τέτοια εικόνα στην Basic, μπορείς να τη μετατρέψεις πρώτα σε BMP και στη συνέχεια να τη διαβάσεις με το πρόγραμμα που ακολουθεί.

```
DECLARE SUB InvalidFile (Reason$)
TYPE PaletteEntry
Blue AS INTEGER
Green AS INTEGER
Red AS INTEGER
END TYPE
DIM PaletteTable(0 TO 15) AS
   PaletteEntry
' Ανάγνωση ονόματος αρχείου
LINE INPUT "Δώστε το όνομα του
   αρχείου: "; FileName$
' Δοκιμαστικό άνοιγμα του αρχείου
   για έλεγχο ύπαρξης.
OPEN FileName$ FOR INPUT AS #1
CLOSE #1
' Ανοιγμα για ανάγνωση δυαδικών
   δεδομένων.
OPEN FileName$ FOR RANDOM AS
   #1 LEN = 1
FIELD #1, 1 AS FileByte$
' Προετοιμασία οθόνης.
```

```
10 SCREEN 12
' Ανάγνωση επικεφαλίδας. Τα "χρήσιμα" πεδία καταχωρίζονται σε μεταβλητές. Αρχικά ελέγχεται
' ότι τα δύο πρώτα bytes είναι η συμβολοσειρά "BM"
GET #1
Id1$ = FileByte$
GET #1
IF ((Id1$ <> "B") OR (FileByte$ <> "M")) THEN CALL InvalidFile("Σφάλμα στην επικεφαλίδα.")
GOSUB ReadLong
FileLength& = LongResult&
GOSUB ReadLong
' Το πεδίο "δεσμευμένα bytes" της επικεφαλίδας αγνοείται.
GOSUB ReadLong
HeaderLength& = LongResult&
GOSUB ReadLong
' Το πεδίο "μέγεθος δομής Windows" αγνοείται.
GOSUB ReadLong
ImageLength& = LongResult&
IF (ImageLength& > 640) THEN CALL InvalidFile("Το πλάτος της εικόνας είναι υπερβολικά μεγάλο.")
GOSUB ReadLong
ImageHeight& = LongResult&
IF (ImageHeight& > 480) THEN CALL InvalidFile("Το ύψος της εικόνας είναι υπερβολικά μεγάλο.")
GOSUB ReadInt
' Το πεδίο "bits συσκευής απεικόνισης" αγνοείται.
GOSUB ReadInt
BitsPerPixel% = IntResult%
IF (BitsPerPixel% <> 4) THEN CALL InvalidFile("Το πρόγραμμα αυτό διαχειρίζεται μόνο εικόνες 16 χρωμάτων.")
GOSUB ReadLong
IF (LongResult& <> 0) THEN CALL InvalidFile("Άγνωστος κωδικός συμπίεσης.")
GOSUB ReadLong
ImageDataLen& = LongResult&
GOSUB ReadLong
' Το πεδίο "οριζόντια ανάλυση" αγνοείται.
GOSUB ReadLong
' Το πεδίο "κατακόρυφη ανάλυση" αγνοείται.
GOSUB ReadLong
' Το πεδίο "χρησιμοποιούμενα χρώματα" αγνοείται.
GOSUB ReadLong
ImportantColors& = LongResult&
IF (ImportantColors& > 16) THEN CALL InvalidFile("Εσωτερικό σφάλμα στο αρχείο BMP")
' Υπολογισμός πλήθους χρωμάτων στην παλέτα. Κάθε καταχώριση παλέτας έχει μήκος 4 bytes.
PaletteItems = (HeaderLength& - 56) \ 4
FOR I = 0 TO PaletteItems
' Κάθε τιμή χρώματος διαιρείται με το 4 γιατί το εύρος τιμών των χρωμάτων στην BASIC είναι 0-63, ενώ στο αρχείο το αντίστοιχο εύρος είναι 0-255.
GET #1
PaletteTable(I).Blue = ASC(FileByte$) \ 4
GET #1
PaletteTable(I).Green = ASC(FileByte$) \ 4
GET #1
PaletteTable(I).Red = ASC(FileByte$) \ 4
' Το τελευταίο byte της καταχώρισης αγνοείται.
GET #1
' Αλλαγή του χρώματος που αντιστοιχεί στην καταχώριση της παλέτας.
PALETTE I, 65536 * PaletteTable(I).Blue + 256& * PaletteTable(I).Green + PaletteTable(I).Red
NEXT I
' Όλες οι αρχικοποιήσεις έχουν γίνει. Μένει να διαβαστούν τα δεδομένα. Το πρότυπο BMP ορίζει ότι τα δεδομένα αποθηκεύονται στο αρχείο από την τελευταία γραμμή προς την πρώτη.
Y = ImageHeight& - 1
WHILE Y > 0
X = 0
WHILE (X < ImageLength&)
GET #1
C1 = ASC(FileByte$)
PSET (X, Y), (C1 \ 16)
IF (X < ImageLength& - 1) THEN PSET (X + 1, Y), (C1 AND 15)
X = X + 2
WEND
' Το πλήθος των bytes που καταλαμβάνει κάθε γραμμή στο αρχείο BMP είναι ακέραιο πολλαπλάσιο του 4. Τα επιπλέον bytes απλώς αγνοούνται.
WHILE (X MOD 8 <> 0)
X = X + 2
GET #1
WEND
Y = Y - 1
WEND
CLOSE #1
WHILE INKEY$ <> CHR$(27)
WEND
END
ReadInt:
' Ανάγνωση ενός ακεραίου 2 bytes από το αρχείο και αποθήκευση του αποτελέσματος στη μεταβλητή IntResult%
GET #1
IntResult% = ASC(FileByte$)
GET #1
IntResult% = IntResult% + 256 * ASC(FileByte$)
RETURN
ReadLong:
' Ανάγνωση ενός ακεραίου 4 bytes από το αρχείο και αποθήκευση του αποτελέσματος στη μεταβλητή LongResult&
GET #1
LongResult& = ASC(FileByte$)
GET #1
LongResult& = LongResult& + 256& * ASC(FileByte$)
GET #1
LongResult& = LongResult& + 65536 * ASC(FileByte$)
GET #1
LongResult& = LongResult& + 16777216 * ASC(FileByte$)
RETURN
SUB InvalidFile (Reason$)
SCREEN 0, 0, 0
PRINT Reason$
STOP
END SUB
```



LISTING, ΠΑΡΑΚΑΛΩ...

Αγαπητή στήλη "How To", Παρακολουθώ το "PC Master" και βλέπω με ιδιαίτερη χαρά ότι έχουν γίνει κάποια μεγάλα βήματα προόδου. Ας περάσω στα ερωτήματά μου που αφορούν στην Quick Basic 4.5:

1. Πώς μπορώ να εμφανίζω στην οθόνη τον αριθμό 40 και στη συνέχεια, αφού πατώ ένα πλήκτρο, να μειώνεται κατά μία μονάδα;

2. Πώς μπορώ να εμφανίζω σε τέσσερα συγκεκριμένα σημεία της οθόνης ένα κεφάλι ανθρώπου;

3. Πώς μπορώ να κινώ έναν στόχο στην οθόνη και να σκοτώνω κάτι;

Λιοντίδης Κωνσταντίνος

✔ 1. Στο κατωτέρω πρόγραμμα φαίνεται ένας τρόπος να μειώνεται ένας μετρητής με το πάτημα οποιουδήποτε πλήκτρου. Η επανάληψη τελειώνει όταν ο μετρητής φτάσει στο 0 ή πατηθεί το πλήκτρο ESC.

```
' Αρχικοποίηση μεταβλητών και εμφάνιση μηνυμάτων.
```

```
CLS
Counter = 40
LOCATE 24, 1
PRINT "Πατήστε οποιοδήποτε
   πλήκτρο για μείωση, ESC για
   τέλος...";
EscPressed = 0
LOCATE 1, 1
PRINT Counter
WHILE ((Counter > 0) AND
   (EscPressed = 0))
A$ = INKEY$
IF (A$ = CHR$(27)) THEN
' Πατήθηκε ESC
EscPressed = 1
ELSE
IF (A$ <> "") THEN
' Οποιοδήποτε άλλο πλήκτρο
Counter = Counter - 1
LOCATE 1, 1
PRINT Counter; " "
END IF
END IF
WEND
```

2. Στο ακόλουθο πρόγραμμα φαίνεται ένας τρόπος να εμφανίζονται χαρακτήρες σε διάφορα σημεία της οθόνης. Οι συντεταγμένες τους (τυχαίες στο πρόγραμμα αυτό, αλλά μπορούν να καθορίζονται και διαφορετικά) αποθηκεύονται σε έναν πίνακα. Μέσα σε έναν βρόχο FOR τυπώνουμε έναν χαρακτήρα για κάθε ζεύγος συντεταγμένων (X, Y) του πίνακα.

```
' Τύπος δεδομένων για αποθήκευση
   συντεταγμένων
TYPE Coords
X AS INTEGER
Y AS INTEGER
END TYPE

' Πλήθος εμφανιζόμενων
   χαρακτήρων
CONST NumChars = 4

' Ο πίνακας συντεταγμένων
DIM FigCoords(NumChars) AS
   Coords

' Απόδοση τυχαίων τιμών στις
   συντεταγμένες
RANDOMIZE TIMER
FOR I = 1 TO NumChars
FigCoords(I).X = INT(RND * 80) + 1
```




```
FigCoords(I).Y = INT(RND * 24) + 1
NEXT I

' Απεικόνιση των τεσσάρων
   χαρακτήρων
CLS
FOR I = 1 TO 4
LOCATE FigCoords(I).Y,
   FigCoords(I).X
PRINT CHR$(1);
NEXT I
```

3. Το πρόγραμμα που ακολουθεί, εμφανίζει έναν στόχο (ένα χαμογελαστό κεφάλι) και ένα στόχαστρο (σταυρός). Με τα πλήκτρα του δρομέα κινούμε το στόχαστρο και πυροβολούμε με το SPACE.

```
ON KEY(11) GOSUB up ' Δρομέας
   πάνω
ON KEY(14) GOSUB down ' Δρομέας
   κάτω
ON KEY(12) GOSUB left ' Δρομέας
   αριστερά
ON KEY(13) GOSUB right ' Δρομέας
   δεξιά
KEY 15, CHR$(0) + CHR$(&H39) '
   Space
ON KEY(15) GOSUB fire
KEY(11) ON
KEY(14) ON
KEY(12) ON
KEY(13) ON
KEY(15) ON
CLS
LOCATE 24, 1
PRINT "Πατήστε SPACE για
   πυροβολισμό, ESC για έξοδο";
' Εμφάνιση στόχου
TargetX = 40
TargetY = 12
LOCATE TargetY, TargetX
PRINT CHR$(1)
' Αρχικοποίηση μεταβλητών
Done = 0
X = 1
Y = 1
LOCATE Y, X
PRINT "+";
WHILE ((INKEY$ <> CHR$(27)) AND
   (Done = 0))
WEND
STOP
   up:
' Κίνηση πάνω. Αν η θέση του
   στόχαστρου ήταν ίδια με τη θέση
   του στόχου, ξαναεμφανίζουμε το
   στόχο.
IF (Y > 1) THEN
LOCATE Y, X
IF ((X = TargetX) AND (Y = TargetY))
   THEN
PRINT CHR$(1);
ELSE
PRINT " ";
END IF
Y = Y - 1
LOCATE Y, X
PRINT "+";
END IF
RETURN

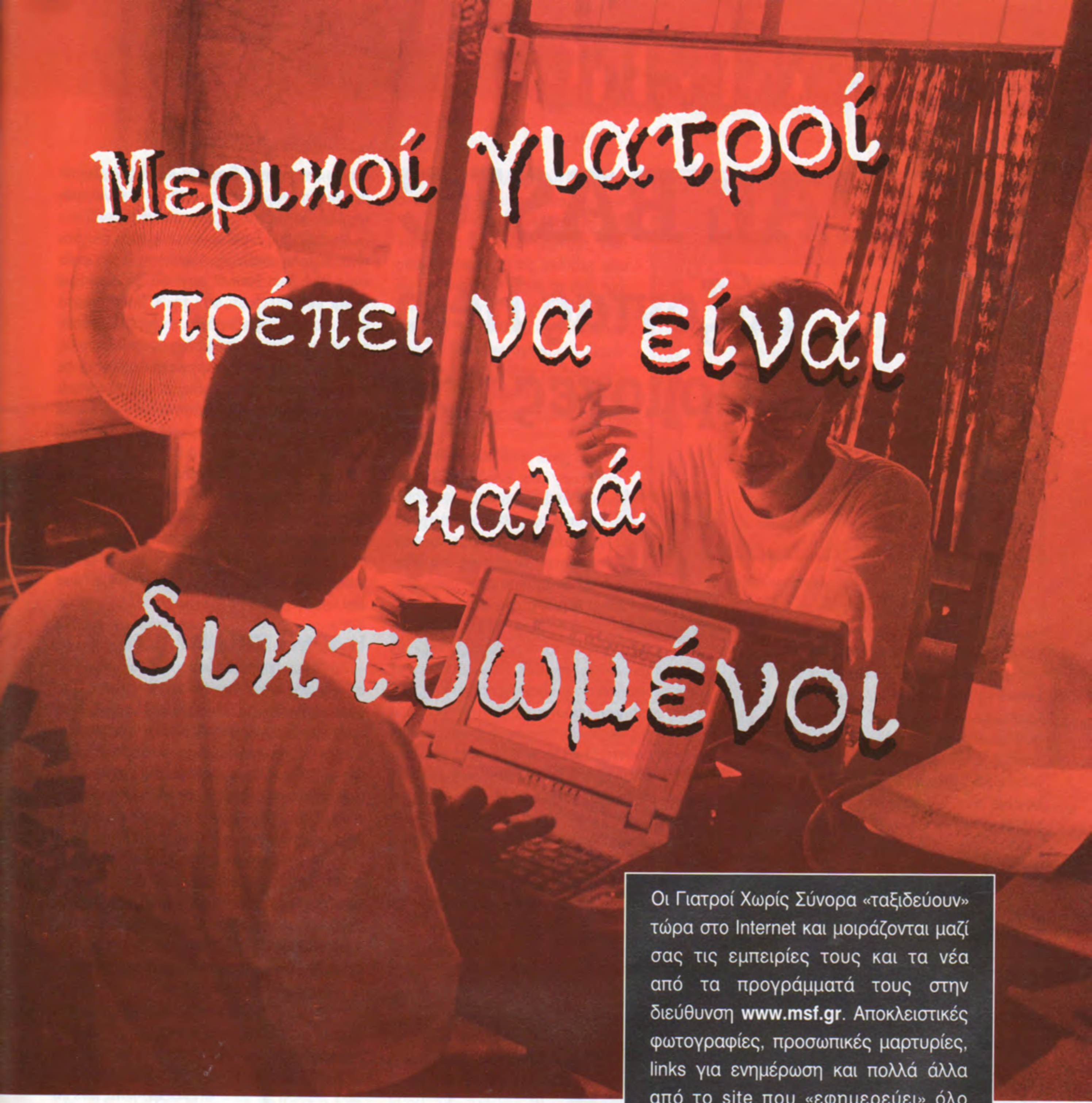
down:
IF (Y < 23) THEN
LOCATE Y, X
IF ((X = TargetX) AND (Y = TargetY))
   THEN
PRINT CHR$(1);
ELSE
PRINT " ";
END IF
Y = Y + 1
LOCATE Y, X
PRINT "+";
END IF
RETURN

left:
IF (X > 1) THEN
LOCATE Y, X
IF ((X = TargetX) AND (Y = TargetY))
   THEN
PRINT CHR$(1);
ELSE
PRINT " ";
END IF
X = X - 1
LOCATE Y, X
PRINT "+";
END IF
RETURN

right:
IF (X < 78) THEN
LOCATE Y, X
IF ((X = TargetX) AND (Y = TargetY))
   THEN
PRINT CHR$(1);
ELSE
PRINT " ";
END IF
X = X + 1
LOCATE Y, X
PRINT "+";
END IF
RETURN

fire:
' Πυροβολισμός. Ελεγχος αν οι
   συντεταγμένες του στόχου είναι
   ίδιες με αυτές του στόχαστρου και
' εκτύπωση του ανάλογου μηνύματος.
IF ((X = TargetX) AND (Y = TargetY))
   THEN
LOCATE 24, 1
PRINT SPACE$(79);
LOCATE 24, 1
PRINT "Συγχαρητήρια! Χτυπήσατε το
   στόχο!";
Done = 1
ELSE
LOCATE 24, 1
PRINT SPACE$(79);
LOCATE 24, 1
PRINT "Δυστυχώς αστοχήσατε.
   Ξαναπροσπαθήστε!";
END IF
RETURN
```

PC


Μερικοί γιατροί
πρέπει να είναι
καλά
δικτυωμένοι
Οι Γιατροί Χωρίς Σύνορα «ταξιδεύουν» τώρα στο Internet και μοιράζονται μαζί σας τις εμπειρίες τους και τα νέα από τα προγράμματά τους στην διεύθυνση **www.msf.gr**. Αποκλειστικές φωτογραφίες, προσωπικές μαρτυρίες, links για ενημέρωση και πολλά άλλα από το site που «εφημερεύει» όλο το εικοσιτετράωρο. Σας περιμένουμε για να δείτε και εσείς πόσο καλά ...δικτυωμένοι είμαστε.

VISUAL BASIC

Βάζοντας Help στις εφαρμογές μας

Οσο προσεγμένη και να είναι μια εφαρμογή, όσο καλά και να έχει σχεδιαστεί το interface της, είναι σίγουρο ότι κάποιοι χρήστες θα χρειαστούν περαιτέρω βοήθεια. Το πρόβλημα αυτό αντιμετωπίζεται από τα Windows με έναν κοινό τρόπο: τα help files. Ας δούμε λοιπόν πώς δημιουργούμε τέτοια αρχεία και, το σημαντικότερο, πώς τα χρησιμοποιούμε από τη Visual Basic.

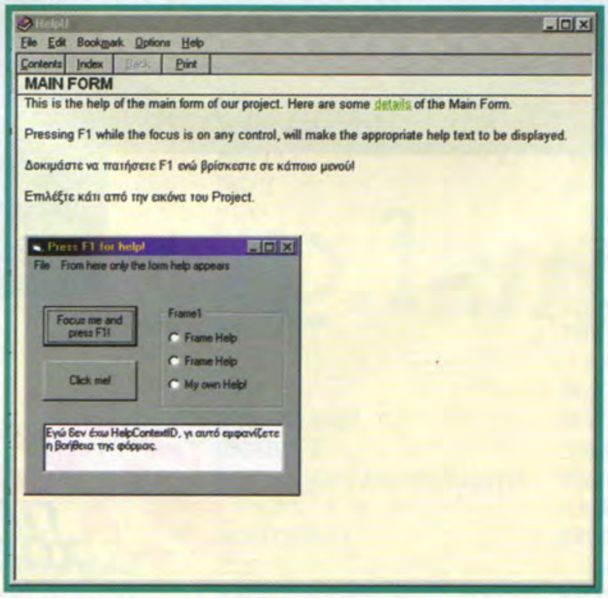
του Δημήτρη Γιαννίτσαρου
dimgian@hotmail.com

Τα Windows προσφέρουν δύο ειδών αρχεία βοήθειας: τα κλασικά .hlp αρχεία, που έχουν τις ρίζες τους στα Windows 3.x και είναι αυτά που χρησιμοποιούνται περισσότερο ακόμα και σήμερα, και τα .chm, που είναι html αρχεία. Για τα μεν πρώτα χρησιμοποιείται η WinHelp engine, ενώ για τα δεύτερα το HTML Help. Οι προσφερόμενες δυνατότητες είναι σχεδόν οι ίδιες. Σε κάθε περίπτωση υπάρχουν η δυνατότητα μορφοποίησης κειμένου, pop-up παράθυρα που εξηγούν σύντομα κάποιον όρο, links από μια σελίδα σε άλλη, υποστήριξη γραφικών και πλήκτρων, αναζήτηση, εκτύπωση. Η κύρια διαφορά είναι ότι στο HTML Help υπάρχει ένα integration με το Internet, δηλαδή ένας σύνδεσμος δεν είναι απαραίτητο να μεταφέρει το χρήστη σε άλλη σελίδα του Help, αλλά μπορεί να τον μεταφέρει σε ένα Internet site (για αυτό και το περιβάλλον του θυμίζει έντονα τον Internet Explorer 4.0). Για να μπορείτε να δείτε HTML help στον υπολογιστή σας, πρέπει να έχετε εγκαταστήσει τον Internet Explorer 4.0 ή 5.0. (Τελικά δεν τη γλιτώνουμε: με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, όλοι θα εγκαταστήσουμε τον iExplorer.)

Δυστυχώς, η δημιουργία ενός help file δεν είναι εύκολη υπόθεση. Απαιτεί τη δημιουργία ενός Rich Text Format αρχείου, το οποίο με script εντολές (κάτι σαν την HTML) αποκτά links, pop-up παραθυράκια, εικόνες κ.λπ. Επειτα, με τη χρησιμοποίηση ενός compiler που δίνει η Microsoft, το RTF αρχείο μετατρέπεται σε help file και σε contents file (για τα περιεχόμενα). Ευτυχώς, δεν χρειάζεται να εισέλθουμε σε τέτοιες πολύπλοκες και αρκετά δύσκολες διαδικασίες. Υπάρχουν αρκετά έτοιμα προγράμματα που λέγονται Help Authoring Tools (HATs), με τα οποία μπορούμε σχετικά εύκολα να σχεδιάσουμε τα αρχεία βοήθειας, να προσθέσουμε όσες δυνατότητες θέλουμε και να παράγουμε άμεσα το .hlp ή .chm αρχείο, χρησιμοποιώντας οπτικό WYSIWYG (What You See Is What You Get) περιβάλλον.

Η ΔΟΜΗ ΤΩΝ HELP FILES

Ας δούμε πρώτα τη δομή των help files. Καταρχήν, υπάρχουν δύο καταστάσεις όταν βλέπουμε ένα κλασικό .hlp αρχείο. Η πρώτη είναι τα Help Topics, όπου υπάρχουν τρία tabs: τα Contents (όπου βλέπουμε συνοπτικά τα περιεχόμενα), Index (όλα τα θέματα που θίγονται στο αρχείο) και το Find (για να κάνουμε αναζητήσεις). Η άλλη είναι η κατάσταση ανάγνωσης κειμένου. Εκεί μπορούμε είτε να επιστρέψουμε στα Help Topics είτε να μετακινηθούμε στο προηγούμενο κείμενο που διαβάζαμε (Back). Εδώ εμφανίζονται το κείμενο και οι εικόνες, buttons που μας μεταφέρουν σε άλλα σημεία της Help και σύνδεσμοι. Πολλές φορές, κάνοντας κλικ σε έναν σύνδεσμο, αντί να μεταφερθούμε σε άλλο σημείο, εμφανίζεται ένα μικρό παραθυράκι που αναφέρει λίγα λόγια σχετικά με τη λέξη-σύνδεσμο (π.χ., μπορεί κάπου να αναγράφει "CPU", και κάνοντας κλικ να εμφανίζεται ένα παραθυράκι που να γράφει "Central Processing Unit"). Αυτά λέγονται pop-up windows. Επίσης υπάρχουν εικόνες που είναι χωρισμένες σε τμήματα (segments) που δουλεύουν ως σύνδεσμοι, και ανάλογα με το σημείο όπου κάνουμε κλικ, μεταφερόμαστε αντίστοιχα. Ετσι, θα μπορούσαμε να έχουμε μια εικόνα που δείχνει έναν υπολογιστή και, ανάλογα με το αν ο χρήστης κάνει κλικ στην οθόνη, στο πληκτρολόγιο ή στην κεντρι-



Το help της κεντρικής φόρμας.

κή μονάδα, να μεταφέρεται στο αντίστοιχο κείμενο. Ακόμα καλύτερα, μπορούμε να δείξουμε ένα screenshot της εφαρμογής μας και ο χρήστης να παίρνει βοήθεια για τα buttons και τα menus κάνοντας κλικ στα αντίστοιχα σημεία της εικόνας.

Στην HTML Help δεν υπάρχουν δύο καταστάσεις. Πλέον τα Help Topics εμφανίζονται μόνιμα στο αριστερό μέρος της οθόνης. Επίσης υπάρχουν μόνιμα τα πλήκτρα Next, Previous, ενώ στην απλή Help θα πρέπει ο προγραμματιστής να τα βάλει εφόσον το επιθυμεί (μόνο το Back υπάρχει πάντα).

DOT HELP

Το Dot Help (.HLP) είναι ένα τέτοιο εργαλείο, που θα μας βοηθήσει να φτιάξουμε το δικό μας αρχείο. Είναι αρκετά καλό πρόγραμμα, με πολλές δυνατότητες και ελκυστικό περιβάλλον. Ισως φαίνεται σχετικά πολύπλοκο τις πρώτες φορές, αλλά σε αυτό φταίει και η -μάλλον αναίτια- σύνθετη δομή που έχει δώσει η Microsoft στα αρχεία βοήθειας. Το πρόγραμμα θα βρείτε στο CD του περιοδικού. Αφού το κάνετε install (είναι το αρχείο minsetup.exe), θα πρέπει να πρέπει να κάνετε install και το Microsoft Help Workshop (επίσης στο CD, με όνομα Hcwsetup.exe), το οποίο είναι ουσιαστικά ο compiler της Microsoft. Επειτα αντιγράφετε στο directory του DotHelp τα αρχεία hcw.exe, hwdll.dll, hcrtf.exe και shed.exe. Αν δεν τα αντιγράψετε, θα σας τα ζητήσει το DotHelp κατά την έναρξή του. Πλέον μπορείτε να φορτώσετε το πρόγραμμα, το οποίο είναι γραμμένο σε Delphi, ενώ η shareware έκδοσή του διατίθεται για 30 μέρες (για αυτό δεν επιτρέπει περισσότερα από 20 Topics).

Η λογική του προγράμματος είναι η εξής: Δημιουργούμε κάποιες σελίδες βοήθειας, οι οποίες είτε είναι κανονικά θέματα (Topics) είτε προορίζονται για pop-up windows. Σε κάθε σελίδα δίνουμε ένα μοναδικό HelpID, ένα μοναδικό ContextString και μερικά κλειδιά αναζήτησης. Κατόπιν, αφού φτιάξουμε τις σελίδες που θέλουμε, μπορούμε να σχεδιάσουμε τα περιεχόμενα και να αντιστοιχίσουμε τα θέματα των περιεχομένων στις σελίδες που φτιάξαμε. Τελικά, κάνουμε compile και παίρνουμε το τελικό .hlp αρχείο και το .cnt για τα περιεχόμενα.

Αφού ξεκινήσουμε ένα καινούριο project, θα μας ζητηθούν κάποια στοιχεία, και συγκεκριμένα το όνομα του project, το όνομα του αρχείου και το directory όπου θα αποθηκευτούν τα αποτελέσματα. Πατώντας Next, θα πρέπει να επιλέξουμε αν θα είναι HTML help ή Win32 help (υποστηρίζονται και Win16 help και WinCE help!), καθώς και κάποιες λεπτομέρειες για τα χρώματα και το default μέγεθος του help. Επειτα πατάμε πάλι τα πλήκτρα Next και Finish.

Στο DotHelp υπάρχουν τρεις βασικές views. Αυτές είναι οι Split View, Max View, Contents. Στη Split View, από όπου και ξεκινάμε, βλέπουμε αριστερά τις σελίδες που έχουμε εισαγάγει, ενώ το δεξί τμήμα της οθόνης δείχνει πληροφορίες για την επιλεγμένη σελίδα καθώς και τα περιεχόμενά του. Πατώντας Insert εισάγουμε μια νέα σελίδα. Τα τρία properties που πρέπει να συμπληρώσουμε αμέσως είναι τα εξής:

α) HelpID: Είναι ένας ακέραιος αριθμός (long) που χαρακτηρίζει μοναδικά τη σελίδα. Καλό είναι να χρησιμοποιούμε συγκεκριμένο τρόπο με τον οποίο δίνουμε HelpId's, για παράδειγμα κάθε χιλιάδα να περιέχει HelpId's από θέματα σχετικά μεταξύ τους (π.χ., αν το 1000 είναι το About, το 1100 είναι το About Program και το 1200 το About Author).

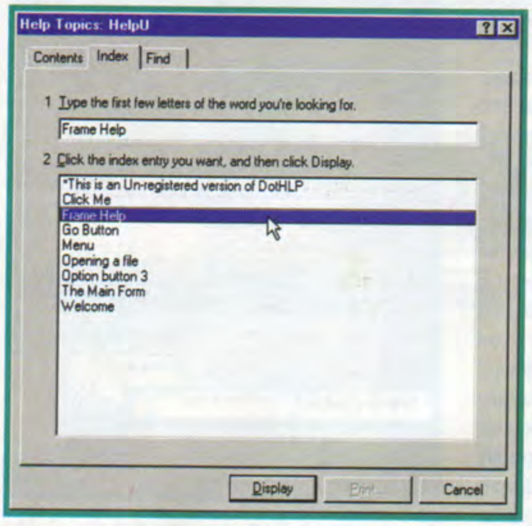
β) T/P: Εδώ πρέπει να διαλέξουμε T για Topic, δηλαδή κανονικό θέμα βοήθειας, και P για Pop-up Window, που σημαίνει ότι η συγκεκριμένη σελίδα απλά θα "πετάγεται" πάνω από κάποια άλλη για να επεξηγήσει κάποιον όρο. Τα pop-up συνήθως είναι μικρά σε μέγεθος και δεν περιέχουν άλλους συνδέσμους.

γ) Title: Ο τίτλος του θέματος ή του pop-up. Θα εμφανίζεται αυτόματα στο άνω μέρος της σελίδας μας με έντονα γράμματα. Φυσικά, αν θέλουμε, μπορούμε να αλλάξουμε την επικεφαλίδα από τη Max View. Επίσης, αυτός ο τίτλος εμφανίζεται στο Index στην κατάσταση των Help Topics της Help. Για αυτό το λόγο είναι πολύ σημαντικό να διαλέξουμε προσεκτικά τίτλο.

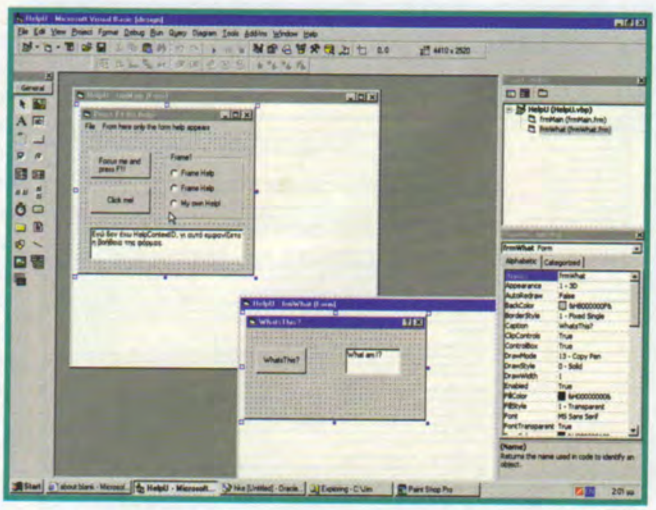
Τα επόμενα στοιχεία που πρέπει να συμπληρώσουμε για μια σελίδα βρίσκονται στο δεξί άνω μέρος της οθόνης: Το ContextString πρέπει να είναι ένα αλφαριθμητικό χωρίς κενά, και είναι επίσης μοναδικό για κάθε σελίδα. Αυτό χρησιμοποιείται από τα help files για να γίνονται οι συνδέσεις. Μια συνη-



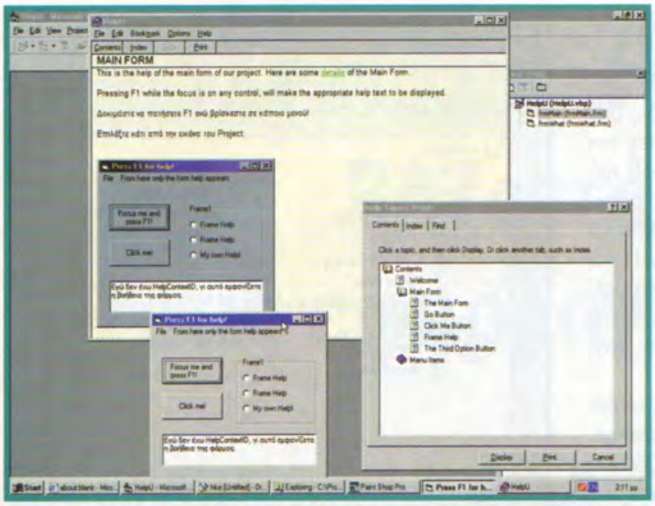
Τα περιεχόμενα (Contents).



Ο Index του αρχείου βοήθειας.

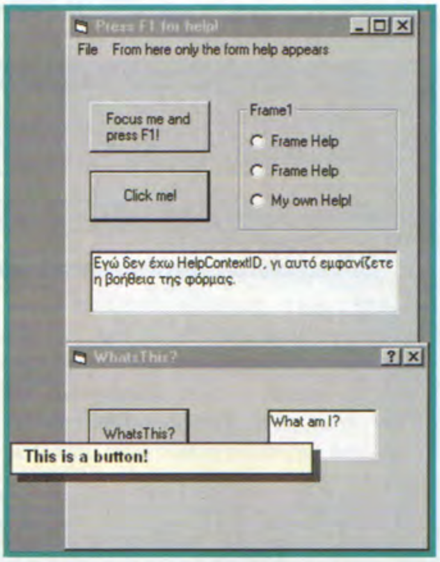


Οι φόρμες της εφαρμογής.



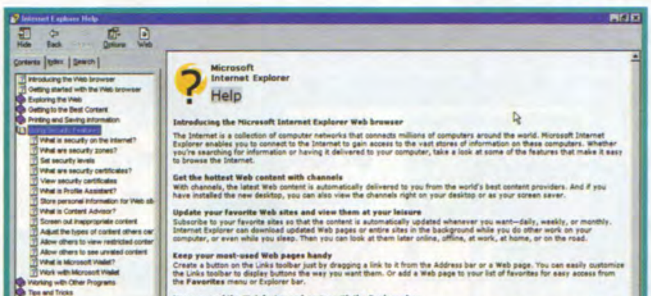
Εχοντας καλέσει το help μέσα από την εφαρμογή.

θισμένη τακτική είναι να χρησιμοποιείται ο τίτλος, χωρίς κενά όμως. Τα keys είναι οι λέξεις-κλειδί που θα χρησιμοποιούνται για την αναζήτηση του συγκεκριμένου θέματος. Δεν είναι απαραίτητο να ορίσετε κάποιο. Επίσης προαιρετικό είναι το BrowseID, που δίνει μια σειρά στα θέματα, ώστε να μπορεί ο χρήστης να πλοηγηθεί στις σελίδες, αν έχει θέσει πλήκτρα Εμπρός-Πίσω. Τέλος, στην κύρια οθόνη γράφουμε το κείμενο, το οποίο μπορεί φυσικά να έχει διάφορες γραμματοσειρές, εικόνες κ.λπ. Για να εισαγάγουμε μια εικόνα, κάνουμε δεξί κλικ και επιλέγουμε Insert Graphic. Αν θέλουμε, μπορούμε επίσης να επιλέξουμε τη Max View, όπου, εκτός από το ότι υπάρχει περισσότερος χώρος για να γράψουμε, επιπλέον βλέπουμε την επικεφαλίδα του κειμένου (φυσικά μπορούμε να την αλλάξουμε). Με δεξί κλικ, Insert/Button τοποθετούμε ένα πλήκτρο, ενώ, αν επιλέξουμε Other Macro και γράψουμε Next() ή Back(), το πλήκτρο θα μας μεταφέρει στο επόμενο ή το προηγούμενο BrowseID.



Το WhatsThisHelp. Το εικονίδιο "?" δίνει πρόσβαση στα pop-up windows.

Για να δημιουργήσουμε έναν σύνδεσμο είτε προς άλλο θέμα είτε προς ένα pop-up window, μαρκάρουμε τη λέξη ή φράση που θέλουμε και επιλέγουμε - είτε από την Toolbar είτε με δεξί κλικ- Topic Jump ή Popup Jump. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο με μια λίστα όλων των διαθέσιμων Topics/pop-up. Επιλέγουμε ένα από αυτά και πατάμε OK. Αυτόματα το μαρκαρισμένο κείμενο γίνεται πράσινο, κάτι που σημαίνει ότι πλέον είναι σύνδεσμος. Αν θέλουμε να δούμε το help file που έχουμε δημιουργήσει μέχρι τώρα, πατάμε F8 (compile). Στο μενού που εμφανίζεται, αφήνουμε την επιλογή Auto Generate Contents επιλεγμένη, ώστε να δημιουργηθούν αυτόματα κάποια υποτυπώδη περιεχόμενα.



Το chm help: πιο καλαίσθητο και πιο εργονομικό. Επίσης πολύ πιο "Βαρύ".

Αφού φτιάξουμε τα Topics και τα pop-up που χρειαζόμαστε και αφού βάλουμε τους κατάλληλους συνδέσμους, μπορούμε να ασχοληθούμε και με τα περιεχόμενα (στην ουσία με τη δημιουργία των περιεχομένων, γιατί θεωρητικά στο μυαλό μας έχουμε ήδη κάνει τη σχεδίαση). Αυτά λοιπόν αποτελούνται από Books (λέγονται και Headings) και Topics. Τα Books περιλαμβάνουν τα Topics και χρησιμοποιώντας τα μπορούμε να δώσουμε στο help δενδρική δομή. Πατώντας στο Contents tab, μπορούμε να δημιουργήσουμε τα περιεχόμενα. Με τα πλήκτρα Move Up/Down/Left/Right μετακινούμε το επιλεγμένο entry προς την αντίστοιχη κατεύθυνση. Ετσι μπορούμε γρήγορα να οργανώσουμε τις εγγραφές. Αν θέλουμε, με Add Below/Above προσθέτουμε ένα νέο Heading ή Topic. Για τα Headings δίνουμε μόνο τον τίτλο που θα βλέπει ο χρήστης, ενώ για τα Topics πρέπει εκτός από τίτλο να δώσουμε και το TopicID (ακόμα ένα αλφαριθμητικό που πρέπει να είναι μοναδικό - η καλύτερη επιλογή είναι να είναι ίδιο με το ContextString). Αν θέλουμε, μπορούμε να κάνουμε διπλό κλικ σε κάποιο Topic από τη λίστα, οπότε τα στοιχεία συμπληρώνονται αυτόματα. Επίσης είναι δυνατό να χρησιμοποιήσουμε το Topic από κάποιο άλλο help file, για αυτό άλλωστε υπάρχει το πεδίο Help File.

Αφού λοιπόν ετοιμάσουμε και τα περιεχόμενα, μπορούμε να κάνουμε το τελικό compile και να δούμε το αρχείο που φτιάξαμε. Εδώ να σημειώσουμε ότι είναι δυνατό να δούμε το .hlp αρχείο κατευθείαν από τα Windows με διπλό κλικ, δηλαδή μπορούμε να χρησιμοποιούμε τα Help Files για να φτιάξουμε γενικότερα hypertext κείμενα (π.χ. ένα FAQ).

VISUAL BASIC

Ας δούμε τώρα πώς μπορούμε να συνδέσουμε ένα αρχείο βοήθειας με ένα πρόγραμμα Visual Basic, ώστε ο χρήστης να λαμβάνει ανά πάσα στιγμή βοήθεια πατώντας F1. Το πρώτο που πρέπει να κάνουμε είναι να δηλώσουμε το αρχείο βοήθειας που θα χρησιμοποιηθεί. Για το σκοπό αυτό γράφουμε το form_load ως εξής:

```
Private Sub Form_Load()
App.HelpFile = App.Path & "\helpu.hlp"
End Sub
```

Εδώ ορίζουμε ότι το HelpFile της Application μας βρίσκεται στο directory App.path (εκεί βρίσκεται η εφαρμογή) και έχει το όνομα helpu.hlp. Ενας εναλλακτικός τρόπος είναι να μεταβούμε στο μενού Project/Properties και να δηλώσουμε το όνομα του αρχείου στο πεδίο HelpFileName. Τα δεδομένα είναι αρκετά εύκολα. Απλά, σε κάθε Component που επιθυμούμε να έχει help (και άρα έχουμε φτιάξει το αντίστοιχο Topic) ορίζουμε το HelpContextID ίσο με το HelpID που δώσαμε στο Topic όταν το φτιάχναμε (π.χ. 1.000). Αυτό ήταν όλο! Αν ο χρήστης πατήσει F1 ενώ το συγκεκριμένο com-

ponent έχει το focus, αυτόματα εμφανίζεται το αντίστοιχο Topic. Αν το HelpContextID είναι 0, τότε η VB ελέγχει μήπως το component αυτό περιέχεται από κάποιο άλλο - και, αν ναι, προσπαθεί να δείξει το Help του Container. Για παράδειγμα, αν έχουμε μια φόρμα που διαθέτει ένα frame που με τη σειρά του περιέχει ένα button και ο χρήστης πατήσει F1 ενώ το focus είναι στο button, η VB ελέγχει το HelpContextID του Button. Αν είναι 0, ελέγχει το HelpContextID του Frame, και αν και αυτό είναι 0, τότε ελέγχει το HelpContextID της φόρμας.

Ενας άλλος τρόπος να προσφέρουμε βοήθεια σε κάποια φόρμα είναι με τη χρήση του WhatsThisButton. Αυτό είναι ένα μικρό εικονίδιο (?) που εμφανίζεται στην μπάρα της φόρμας, δίπλα στο "x" button. Μόλις ο χρήστης το πατήσει και έπειτα κάνει κλικ σε κάποιο control, παίρνει ένα pop-up window που του εξηγεί -συνήθως με λίγες λέξεις- τη χρησιμότητα του control. Για να βάλουμε το WhatsThisButton στην μπάρα μιας φόρμας, πρέπει να ορίσουμε το BorderStyle σε FixedSingle (ώστε να μην αλλάζει μέγεθος) και να απενεργοποιήσουμε τα MinButton και MaxButton). Επειτα ορίζουμε τις ιδιότητες WhatsThisButton και WhatsThisHelp σε "True". Η πρώτη εμφανίζει το μικρό button στην μπάρα, ενώ η δεύτερη ορίζει ότι χρησιμοποιείται η συγκεκριμένη μέθοδος βοήθειας και όχι η κλασική με το F1. Κατόπιν, για κάθε στοιχείο που θέλουμε να έχει help δίνουμε στην ιδιότητα WhatsThisHelpID το HelpID ενός pop-up window από το αρχείο help που έχουμε φτιάξει. Οταν ο χρήστης πατήσει το εικονίδιο "?" και έπειτα επιλέξει το συγκεκριμένο στοιχείο, θα εμφανιστεί το αντίστοιχο pop-up window.

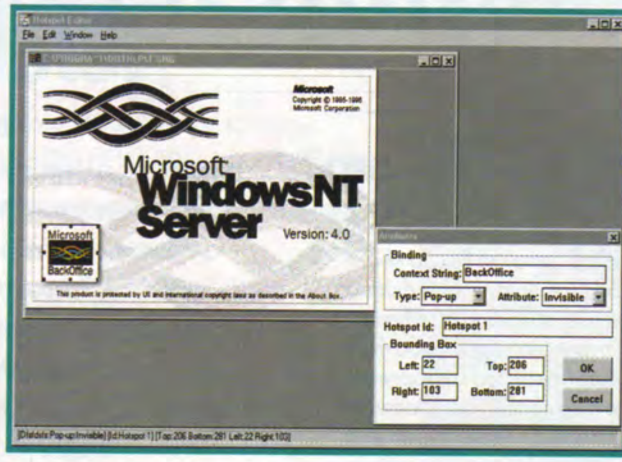
HYPERGRAPHICS

Τα HyperGraphics είναι εικόνες χωρισμένες σε τμήματα τα οποία δουλεύουν ως σύνδεσμοι. Για να κατασκευάσουμε ένα τέτοιο, χρησιμοποιούμε τον Segmented Hypergraphics Editor. Από το DotHelp επιλέγουμε Tools/Shed. Αυτόματα θα φορτώσει ένα νέο πρόγραμμα. Ανοίγουμε μια ήδη υπάρχουσα bmp εικόνα, για παράδειγμα ένα screenshot της εφαρμογής μας. Κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο, μπορούμε να σχεδιάσουμε ένα κουτί πάνω στην εικόνα, το οποίο θα αποτελέσει ένα τμήμα. Για να το κάνουμε σύνδεσμο, κάνουμε δεξί κλικ. Θα εμφανιστεί ένα παραθυράκι, όπου γράφουμε το ContextString του Topic/pop-up με το οποίο θέλουμε να κάνουμε link. Επίσης ορίζουμε το Attributes = Invisible. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για όσα τμήματα θέλουμε και, τέλος, σώζουμε το αρχείο ως filename.shg. Το μόνο που μένει είναι να κάνουμε Insert/Graphic την εικόνα σε όποιο Topic του help μας θέλουμε. Προσοχή: επιλέγουμε το αρχείο με κατάληξη shg και όχι το αρχικό bmp αρχείο μας.

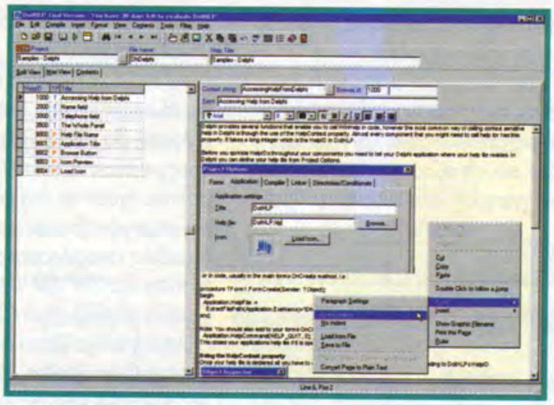
Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Στο CD θα βρείτε μια απλή εφαρμογή και το αντίστοιχο help file. Στην πρώτη φόρμα δοκιμάστε να πατήσετε F1 παντού - ακόμα και τα μενού έχουν F1. Αυτό γίνεται από τον Menu Editor, δίνοντας κάποιο HelpContextID για όποιο μενού θέλετε. Μερικές παρατηρήσεις είναι οι εξής: Τα option buttons χρησιμοποιούν τη Help του frame (γιατί έχουν HelpContextId=0), εκτός από το τρίτο, που έχει δικό του Topic. Το δεύτερο μενού δεν έχει καθόλου HelpContextID, οπότε εμφανίζεται το help της form. Αντίθετα, στο πρώτο μενού υπάρχει ένα γενικό help (ορίστηκε στο αρχικό αντικείμενο File), αλλά η επιλογή Open έχει ξεχωριστό help. Τέλος, πατώντας το ClickMe θα εμφανιστεί μια νέα φόρμα, η οποία δείχνει τη λειτουργία του WhatsThisHelp.

Επίσης, στη βοήθεια της κύριας φόρμας υπάρχει ένα screenshot της εφαρμογής, το οποίο μεταφέρει στα αντίστοιχα Topics. Παρατηρήστε ότι και εδώ, αν κάνετε κλικ στο τρίτο option button, μεταφέρεστε στο δικό του help. Αυτό έγινε ως εξής: Στον shed, πρώτα σχεδιάστηκε ένα box πάνω στο frame και δημιουργήθηκε ο αντίστοιχος σύνδεσμος, και έπειτα πάνω στο πρώτο box σχεδιάστηκε ένα δεύτερο μικρότερο box, που κάλυπτε το Option Button 3.



Ο Hotspot Editor (shed), ενώ δημιουργούμε ένα segment.

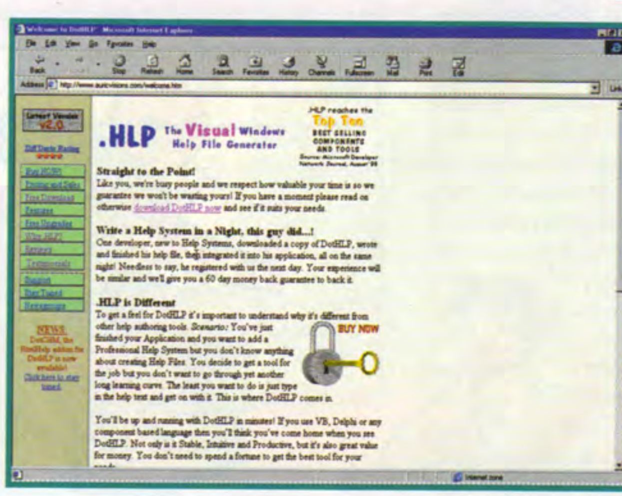


Το DotHelp στο Split View mode.

Τα help files έχουν ακόμα δεκάδες δυνατότητες, που δεν έχουν καν αναφερθεί. Μπορείτε να τα προγραμματίσετε θέτοντας buttons με macros, να ορίσετε URLs κ.ά. Επίσης, με αυτά μπορείτε να φτιάξετε τα γνωστά TipOfTheDay, παραθυράκια που εμφανίζονται όταν ανοίγετε μια εφαρμογή (μάλιστα μια τέτοια εφαρμογή θα βρείτε έτοιμη στο πακέτο του DotHelp). Τα help files σίγουρα θα δώσουν άλλη διάσταση στις εφαρμογές σας. Μπορεί στην αρχή να φαίνεται λίγο πολύπλοκη η δημιουργία τους, αλλά πράγματι αξίζει τον κόπο.

Αρκετοί ζητήσατε να συνεχιστούν τα άρθρα για το Internet programming (και όλοι ζητήσατε ένα πρόγραμμα απομακρυσμένου ελέγχου υπολογιστή), οπότε σίγουρα στα επόμενα τεύχη θα υπάρχουν σχετικά θέματα. Οπως πάντα, σχόλια, προτάσεις και απορίες σας μπορείτε να αποστείλετε στη διεύθυνση dimgian@hotmail.com.

PC



Το site της AuricVisions, που έχει δημιουργήσει το DotHelp.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

Ο ΗΛΙΟΣ ΛΑΜΠΕΙ ΚΑΙ ΤΟ ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ

Αγαπητό "PC Master", Σου γράφω για πρώτη φορά αλλά δεν θα είναι η μοναδική. Λοιπόν, αφού διάβασα 7 φορές το review του Tiberian Sun (δεν υποτίθεται ότι θα ήταν δεκαοκτασέλιδο;) και χάρηκα με την πληροφορία του Tiberian Twilight (κρίμα που με αυτό θα κλείσει ο θρύλος του C&C), είπα κι εγώ να γράψω στους ανθρώπους που μέσα σε 11 μήνες, από τότε δηλαδή που πρωτοπήρα το "PC Master", κατάφεραν να με κάνουν να αγαπήσω τους υπολογιστές και όχι μόνο να παίζω Red Alert. Περίμενα μεγαλύτερη βαθμολογία, πάντως (τουλάχιστον 100). Στο σενάριο δεν είναι και Starcraft, αλλά στα υπόλοιπα το αφήνει πίσω (βλ. units, γραφικά κ.λπ.).

Δεν υπάρχουν οι βαρετές αναβαθμίσεις (βλ. Age of Empires, Starcraft, Warcraft) και τα κτίρια δεν σου βγάζουν την ψυχή μέχρι να χτιστούν (ειδικά αυτό το "ξεφύτρωμα" των κτιρίων στο C&C είναι μεγάλη πρωτοτυπία).

Ας αλλάξουμε θέμα κι ας αναφερθώ λίιιιιγο στην... ναι, καλά μαντέψατε, θα μιλήσω για κάτι τύπους με κόκκινα γένια (ή και μαύρα) που έχουν το ένα μάτι καλυμμένο και γάντζο στο ένα χέρι. Ακριβώς, αναφέρομαι στον "Wintermute και ΣΙΑ" (βλ. πειρατές). Είχα και εγώ πειρατικά CD-ROMs, αλλά τώρα έχω μόνο ένα. Γιατί; Γιατί τα Colin McRae, Visual C++ και άλλα δεν έλεγαν να παίξουν ακόμα και με το crack ή έκαναν προβληματική εγκατάσταση. Ετσι, κατέληξα να αγοράζω μόνο γνήσια (Starcraft, Tiberian Sun). Τώρα ποιο είναι αυτό που γλίτωσε από τον κάδο ανακύκλωσης; Το Star Wars: Rogue Squadron. Γιατί; Γιατί όταν διάβασα την παρουσίαση του παιχνιδιού (εννοείται από το "PC Master") αποφάσισα να το αγοράσω πάση θυσία. Στο τελευταίο μαγαζί που ρώτησα μου είπαν ότι το είχαν.

- Γνήσιο ή αντίγραφο; ρώτησα.
- Αντίγραφο.
- Εγώ θέλω το γνήσιο.
- Τι να το κάνεις; Το κατάπια κι αυτό.
- Από γνήσιο το αντιγράφετε;
- Τι σε νοιάζει εσένα;

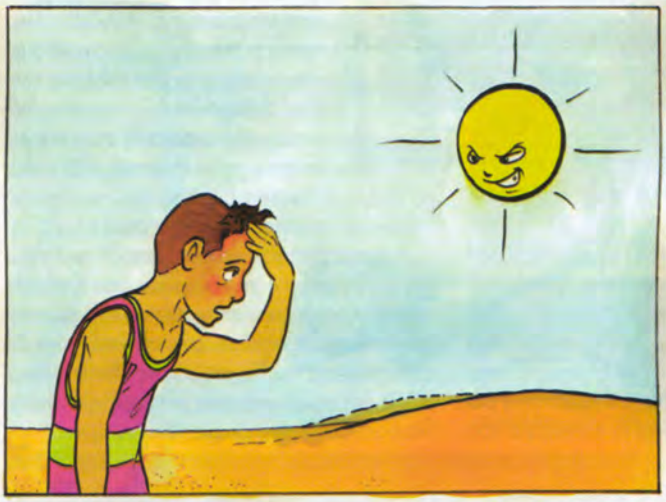
Κι έτσι αφού δεν μπόρεσα να πάρω το γνήσιο, το οποίο αυτός είχε σίγουρα και δεν ήθελε να μου το δώσει για να μπορεί να αντιγράφει και άλλα CDs, πήρα το αντίγραφο το οποίο δουλεύει άψογα (προς το παρόν).

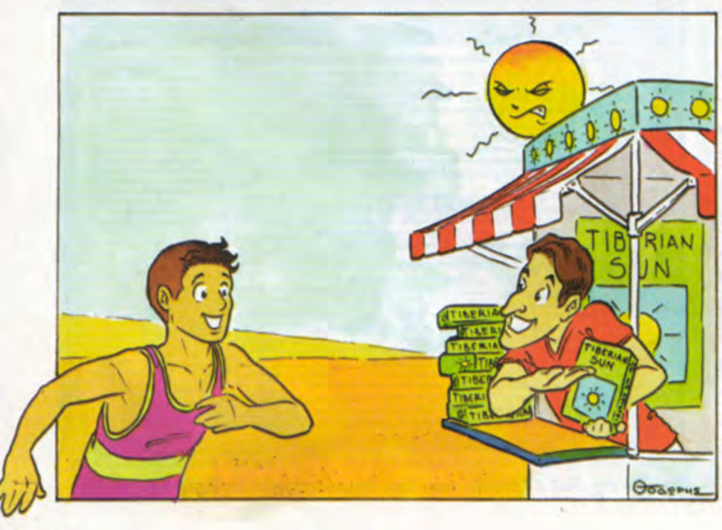
Α! και κάτι άλλο προτού κλείσω. Συγχαρητήρια για την τέλεια δουλειά των συντακτών του "PC Master". Συνεχίστε το πραγματικά υπέροχο έργο σας.

Φιλικά Loader

ΥΓ. 1: Υπάρχει ένα μαγαζί εδώ στις Σέρρες που πουλάει τουλάχιστον 7.000 δρχ. ακριβότερα τα παιχνίδια από το κανονικό (διαβάστε και φρίξτε: Age of Empires 19.500, Tiberian Sun 14.900) και σταμάτησα πλέον να αγοράζω από εκεί οτιδήποτε.

ΥΓ. 2: Ζήτω οι MANOWAR!!!





▼ Hail Loader,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και να είσαι σίγουρος πως θα συνεχίσουμε το ταξίδι μας στις αχανείς πεδιάδες της Πληροφορικής, μακριά από τα μέρη όπου "κείτεται το αίμα των εχθρών μας". Ελπίζω να σου άρεσε το review του Tiberian Sun, το οποίο για να είναι εγκαίρως έτοιμο και πλήρες, δεν διστάσαμε να στείλουμε το συντάκτη μας στα γραφεία της ίδιας της Westwood! Σε ό,τι αφορά την πειρατεία, πιστεύω με τα όσα γράφεις να ευαισθητοποιηθούν οι μεγάλες αλυσίδες καταστημάτων και να ανοίξουν παραρτήματα στις Σέρρες, ώστε να μη χρειάζεται να πέφτεις θύμα ούτε του ψευτόμαγκα πωλητή ούτε του πονηρού εμπόρακου που χρεώνει τα παιχνίδια σε τιμές ασημικών...

ΜΗΝ ΠΥΡΟΒΟΛΕΙΤΕ ΤΑ... PCs!

Αγαπητό "PC Master", Υστερα από αρκετά χρόνια ανάγνωσής σου, αποφάσισα να συμμετέχω ενεργά στη σύνταξη μέσω της δικής μας στήλης "Αλληλογραφία", μέσα από την οποία γίνεται αισθητή η στενή σχέση περιοδικού - αναγνώστη. Καταρχήν, θα ήθελα να κάνω μία αντιγραφή και ύστερα μία επικόλληση σε όλους τους επαίνους που κατά καιρούς έχουν κάνει άλλοι αναγνώστες.

Ενα θέμα που θα ήθελα να θίξω είναι η Πληροφορική στη σχο-

λική εκπαίδευση. Πολλοί αναγνώστες σου, που είναι και μαθητές, έχουν αναφερθεί στο ζήτημα και είχαν όλοι τους δίκιο σχετικά με την κατάσταση των εργαστηρίων. Εγώ όμως θα παρουσιάσω την άλλη πλευρά. Πηγαίνω στο 10ο Ενιαίο Λύκειο Αθηνών (πρώην Ε.Π.Λ. Αθηνών), το οποίο διαθέτει, ύστερα από χρόνιους κόπους καθηγητών, 4 σύγχρονα εργαστήρια Πληροφορικής. Εμείς όμως δεν τα επισκεπτόμαστε συχνά, για τρεις σοβαρούς λόγους. Ο ένας είναι ότι κάνουμε προγραμματισμό στη θεωρία, μια και στην πράξη δεν προλαβαίνουμε (11/2 ώρα την εβδομάδα), κατά τη διάρκεια του οποίου συμμετέχουν μόνο οι μαθητές που έχουν τις γνώσεις, ενώ οι υπόλοιποι πετάνε κιμωλίες ο ένας στον άλλο. Ο δεύτερος λόγος είναι ότι μαθητές, από άγνοια ή συχνότερα επίτηδες, καταστρέφουν το λειτουργικό σύστημα των υπολογιστών. Ακόμα ένας λόγος είναι ότι κατά τη διάρκεια ενός μαθήματος είχε συμβεί το εξής περιστατικό: Την ώρα που ο καθηγητής αποχώρησε για λίγη ώρα από την τάξη, κάποιοι μαθητές άρχισαν να χτυπούν με μανία τα πληκτρολόγια και ως τιμωρία δεν ξαναείδαμε από κοντά το εργαστήριο. Αυτά είναι τα αποτελέσματα της επιδίωξης να εκσυγχρονιστούν τα σχολεία. Το συμπέρασμα είναι ότι, προτού μάθουμε να έχουμε απαιτήσεις, πρέπει να ξέρουμε να είμαστε σωστοί στα καθήκοντά μας και να σεβόμαστε τους άλλους.

Ενα άλλο θέμα που με απασχολεί είναι η πειρατεία, που έχει απλώσει τα πλοκάμια της σε όλη την Ελλάδα. Το φαινόμενο του να υποτιμάς την εργασία και τον κόπο του άλλου με σκοπό το δικό σου κέρδος έχει διευρυνθεί τόσο, με αποτέλεσμα να μη θεωρείται παράνομο σχεδόν από κανέναν. Ετσι, όταν κάποιος προσπαθεί να δείξει το σωστό, κατακρίνεται από τους υπόλοιπους. Εν τω μεταξύ, δεν ξέρω αν έχετε προσέξει το γεγονός ότι ο σημερινός Ελληνας επιδιώκει να αποκτήσει τη γνωστή φίρμα παπουτσιών ή ρούχων, απορρίπτοντας μια άγνωστη και παράλληλα αποφεύγει και αποδοκιμάζει τις απομιμήσεις. Παρ' όλα αυτά ο ίδιος αρνείται να αγοράσει το αυθεντικό ηλεκτρονικό παιχνίδι, υποστηρίζοντας πως δεν προσφέρει τίποτε παραπάνω από την αντιγραφή.

Αυτά είχα να πω και ελπίζω να βάλουν πολλούς σε σκέψεις. Κάτι τελευταίο που θα ήθελα να προσθέσω, σε σχέση με τα θέματα που έθιξα, είναι ότι εγώ δεν είμαι ούτε υπέρ του νέου εκπαιδευτικού συστήματος, ούτε έχω τη διάθεση να πληρώνω τόσα πολλά για κάτι, όταν ξέρω ότι κάποιοι άλλοι θα κερδίσουν τρελά λεφτά από αυτήν τη δουλειά. Όμως, δεν μπορώ να κατηγορήσω άλλους προτού γίνω εγώ σωστός προς αυτούς.

Φιλικά,
Νίκος Χονδρόπουλος
Αθήνα

ΥΓ. 1: Ζητώ συγγνώμη για την έκταση του γράμματος και ελπίζω σε δημοσίευση.

ΥΓ. 2: Το Dungeon Keeper 2 πότε θα έρθει στην Ελλάδα;

▼ Φίλε Νίκο,
Καταγράφουμε την άποψή σου για το φλέγον θέμα της σχέσης Δημόσιας Εκπαίδευσης-Πληροφορικής, με το σχόλιο ότι δυστυχώς η γνωστή ρήση "πονάει κεφάλι - κόψει κεφάλι" συνεχίζει να βρίσκει αντίκρισμα σε έναν χώρο που λογικά η ίδια η οντότητά του δεν θα έπρεπε να επιτρέπει καν τη σκέψη για χρησιμοποίηση παρόμοιων μεθόδων...

Σχετικά με τη σύγκριση original κατασκευαστών σε ρούχα/παιχνίδια, μη σε παραξενεύει τόσο το γεγονός, αφού στην περίπτωση των πρώτων διεισδύει το κυνήγι της μόδας, ενώ στην περίπτωση των δεύτερων το κυνήγι του εύκολου κέρδους από τους πωλητές και της γλυκιάς αίσθησης της ακίνδυνης παρανομίας από τους αγοραστές. Επειδή πάντως μου φαίνεσαι έξυπνο παιδί, μην αφήνεις τον εαυτό σου να παραμυθιάζεται από τις θεωρίες περί "υπερκερδών των



εταιριών" για να δικαιολογήσεις τους πειρατές. Τρελά λεφτά μπορεί να βγάζουν και αρκετές εταιρίες τελευταία στο Χρηματιστήριο, αλλά δεν νομίζω να αγοράζεις πλαστές μετοχές τους, έτσι δεν είναι;

Το Dungeon Keeper 2 κυκλοφόρησε και θα βρεις review του στο παρόν τεύχος.

ΤΟ ΛΑΘΟΣ ΜΙΑΣ ΕΠΟΧΗΣ

Αγαπητό "PC Master",
Ολα ξεκίνησαν όταν διάβασα στο τεύχος 108 τα περί πειρατείας, όπου ο "Lord Geo" διατύπωσε κάποιες απόψεις που με έβαλαν σε σκέψη. Απλώς παραδέχτηκα αυτό που τόσο καιρό αρνιόμουν: ότι οι κόπιες δεν είναι καλύτερες από τα original CDs. Και στο θέμα των πειρατικών έχω μεγάλο "φάκελο" που με βαραίνει...

Προτού πάρω αυτό το θαυμαστό μηχάνημα που λέγεται PC, σκότωνα την ώρα μου με μια γνωστή κονσόλα της Sony. Οσο έπαιρνα αυθεντικά κομμάτια όλα κυλούσαν καλώς, ώσπου μια μέρα (σκοτεινή και άραχνη) ένας φίλος μου εξεπλάγη όταν έμαθε ότι χρησιμοποιώ original, λέγοντάς μου: "Είναι κλεψιά να δίνεις τόσα λεφτά κάνοντας τις εταιρίες πλούσιες. Γιατί να μη βάλεις τσιπάκι, όπου με τα μισά λεφτά κάνεις τη δουλειά σου; Μην είσαι χαζός, οι εταιρίες σε εκμεταλλεύονται" κ.λπ. Τον ρώτησα πού μπορώ να βρω κόπιες; Η απάντηση; Οι μισοί φοιτητές στα ΤΕΙ όπου σπουδάζω είναι πειρατές! Ο ανταγωνισμός τεράστιος, οι τιμές εξωφρενικές. Με 2.000 δρχ. το παιχνίδι που ζήλευες στις βιτρίνες γίνεται δικό σου!

- Οχι, ρε παιδιά, λέω, καλά, συμφέρει;

- Προς το παρόν όχι. Εξαιτίας του ανταγωνισμού είναι ζήτημα αν πουλάει ο καθένας μας δύο - τρία το μήνα!

- Μήπως μου παρουσιαστεί κανένα πρόβλημα;

- Μην είσαι χαζός, η δουλειά γίνεται από έμπειρους όπως εγώ...

Πες, πες, με πείθει να κάνω την "εγχείρηση" με αντίτιμο 10.000 δρχ.

Ολα αυτά πριν από 1 χρόνο και κάτι. Χα, χα. Σήμερα; Τουλάχιστον 10 παιχνίδια δεν παίζουν, άλλα τόσα ούτε που τα έχω αγγίξει, συγκεντρώνοντας ό,τι άχρηστο παιχνίδι μπορείτε να φανταστείτε κάτω από τις εμπιστευτικές πληροφορίες του "φίλτατου". Συνέλεγα τα παιχνίδια με τέτοιον ρυθμό που έβλεπα την εισαγωγή, κατόπιν (με τη βοήθεια κωδικού) τον τερματισμό και.. αυτό ήταν! Το παιχνίδι είχε παιχτεί και τοποθετηθεί στο ράφι για πάντα! Αν με βλέπανε οι κατασκευαστές του, σίγουρα θα χλώμιαζαν, γιατί δεν είναι και λίγο να βλέπεις ότι η δουλειά που έκανες τόσους μήνες πάει στην ουσία χαμένη. Και φυσικά διαπίστωσα ότι η κλεψιά τελικά ήταν να δίνω τα χρήματα για CDs που σκονίζονταν στο ράφι και ότι έκανα πλούσιο τον πειρατή. Πάντως, δεν είναι τα λεφτά που με

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ενοχλούν, αυτά πάνε, ας είχα μυαλό εκείνη την στιγμή να αρνηθώ. Είναι η μανία που με είχε πιάσει, αυτό με εξοργίζει περισσότερο. Το μόνο που ήθελα ήταν να αποκτώ όλο και περισσότερα, να τα συγκεντρώνω και να έχω συνεχώς την αγωνία μήπως και δεν προλάβω να τα τερματίσω προτού βγει ένα καινούριο. Αρρώστια ήταν, κάθε άλλο παρά ευχαρίστηση. Με κάποιον τρόπο με είχαν ναρκώσει πείθοντάς με για την απόλαυση των πολλών, χάνοντας στην ουσία το νόημα του να παίζεις σε μία ελεύθερη στιγμή και για χαλάρωση. Διαπίστωσα με λύπη μου ότι είχα μπει σε έναν φαύλο κύκλο, ανίκανος να καταλάβω την αυτοκαταστροφή μου, και ότι μετέτρεπα τη μαγεία των παιχνιδιών (πώς λέτε ότι έχετε εξαντλήσει ένα παιχνίδι αν δεν δείτε όλα τα levels και δεν το παίξετε σε όλους τους βαθμούς δυσκολίας, ε;) σε αυτό που ονομάζουμε "ανικανοποίητο καταναλωτισμό". Σαν να ήταν τα CDs φρυγανιές και μόλις τελείωνε η μία έπρεπε να πάρεις άλλη. Το καλό παιχνίδι το παίζεις και το ξαναπαίζεις ζώντας κάθε λεπτό του, ρουφώντας κάθε γράμμα του, συμπάσχοντας με τον ήρωα. Αυτό είναι το πραγματικό παιχνίδι, αυτή είναι η πραγματική μαγεία τού να παίζεις. Δυστυχώς, οι νέες γενιές δεν ξέρουν να παίζουν πραγματικά, γι' αυτό ποτέ δεν θα καταλάβουν τη νοσταλγία των μεγαλυτέρων για τα παλιά games, αυτών που η ανάμνησή τους μας φέρνει δάκρια στα μάτια. Εχουμε γίνει όλοι, δυστυχώς, υπόδουλοι του καταναλωτισμού. Φρίκη, αηδία και εξαθλίωση.

Εναν χρόνο αργότερα, αφού αποτοξινώθηκα από τη μανία που με είχε καταλάβει και αφού έσπασα τα μούτρα του υπαίτιου για όλα αυτά, έχω πάρει την απόφαση να χρησιμοποιώ μόνο αυθεντικά στο PC, σε μια προσπάθεια να ξαναβρώ τη χαμένη μαγεία των παιχνιδιών, ίσως και για να εξιλεωθώ για ό,τι έκανα. Και κάτι για αυτούς που πιστεύουν ότι θα κλαίνε τα λεφτά τους παίρνοντας ένα original, ανακαλύπτοντας ότι είναι μάπα: Και τα περιοδικά, ρε παιδιά, τι δουλειά κάνουν; Γι' αυτό δεν υπάρχουν; Συμφέρει να δίνεις κάθε μήνα 2.000 δρχ. και να διαβάζεις τα σχόλια και τη βαθμολογία κάθε παιχνιδιού (να 'ναι καλά οι άνθρωποι!) και να το αγοράζεις με 8.000-10.000 δρχ. παίζοντάς το μια ζωή, παρά να δώσεις 2.000-5.000 δρχ. για ένα παιχνίδι που θα μπει στο ράφι. Φυσικά, και δεν καταλαβαίνουμε την πραγματική αξία άμα πάρουμε κάτι φθηνό, αφού το παραμερίζουμε για να αγοράσουμε, τελικά, ένα καινούριο και πάει λέγοντας...Το ξέρω, το έχω ζήσει και το ξέρω.

Καταλαβαίνω ότι σας κούρασα με το μακρύ γράμμα μου και δεν έχω την απαίτηση να το δημοσιεύσετε ολόκληρο, αλλά έπρεπε να τα βγάλω έξω γιατί με έπνιγαν. Εσείς, απλά συνεχίστε την παρουσίαση γραμμάτων επί του θέματος, γιατί μας αφορούν άμεσα και οι υπόλοιπες απόψεις...

Σας χαιρετώ φιλικά,
Γιάννης Μανουσάκης

▼ Φίλε Γιάννη,
Δημοσιεύουμε όπως βλέπεις το ιδιαίτερα ενδιαφέρον γράμμα σου, και ας βγάλει ο καθένας τα συμπεράσματά του. Οσο για τις εγχειρήσεις, έχω την εντύπωση πως στην Ελλάδα υπάρχουν μπόλικοι επίδοξοι "γιατροί", τελικά όμως μάλλον για αλμπάνηδες της κακιάς ώρας πρόκειται παρά για επιστήμονες... Ασε που, όταν μάθουν πως "ο ασθενής απέθανε", κάνουν το κορόιδο σφυρίζοντας κλέφτικα (στο λόγο της τιμής μου, τυχαία διάλεξα αυτή τη λέξη!).

ΑΠΟΛΟΓΙΑ Ή ΠΑΡΑΛΗΡΗΜΑ;

Καλοκαιράκι, 12 Ιουλίου, 5:00 το απόγευμα, η ζέστη αφόρητη και ετοιμάζομαι να βάλω το μαγιό μου για να κατέβω παραλία. Χτύπημα κουδουνιού, ο φιλαράκος από το επάνω διαμέρισμα με είχε θυμηθεί και μου έφερε 3-4 τεύχη του "PC Master" μαζεμένα. Σπουδάζω δυστυχώς Αγγλία και δεν έχω τη δυνατότητα να τα αγοράζω. Πού μυαλό για μπάνιο τώρα. Με τα μούτρα στο διάβασμα.

Αλλά ας τα πάρουμε όλα με τη σειρά τους. Καταρχήν, να συστηθώ. Ονομάζομαι Νίκος, είμαι 24 χρόνων και ασχολούμαι με τα computers και τις παιχνιδομηχανές από την εποχή του Νώε. Αγοράζω πειρατικά από το 1989 (Amiga) και πειρατής υπήρξα για περίπου 2 χρόνια. Ολοι τα έχετε βάλει, όπως βλέπω, με τον Wintermute, που δεν είναι και άμοιρος ευθυνών και εκτός του ότι την έχετε δει και πολύ νομιμόφρονες, αυτό που πραγματικά με εξοργίζει είναι η συνεχής προβολή της ασχετοσύνης σας μέσω του περιοδικού αυτού. Και για να πούμε και τα πράγματα με το όνομά τους:

***Lord Geo:** Για πες μου ποιος δικηγόρος σού είπε ότι ο καταστηματάρχης μπορεί να κάνει επιλογή της πελατείας του, για να τον συγχαρώ για το δίπλωμά του; Ετσι, για να καταλάβουμε δηλαδή, αν εγώ πάω με κόκκινη μπλούζα να νοικιάσω μια βιντεοκασέτα και ο καταστηματάρχης είναι Βάζελος, έχει - νομίζεις- δικαίωμα να μη μου τη δώσει; Μήπως λέγεται κοινωνικός ρατσισμός; Κούνια που σε κούναγε, φιλαράκο. Ας τον καταγγείλει άμα θέλει. Ασε που η ενοικίαση που κάνει είναι παράνομη. Αυτό το φοβερό ότι τα CDs κάνουν 4.000-8.000 χιλιάδες που το είδες; Σε κανένα φαρμακείο; Τα CDάκια παίζουν από 1.500 μέχρι 3.000. Και 3.000 έχουν συνήθως αυτά με έγχρωμο εξώφυλλο και στάμπα (CD Label).*

***Βασδέκης:** Ελπίζω το ενδιαφέρον σου για της ζημιές του κράτους να μη σταματά στην πειρατεία, αλλά να το δείχνεις και όταν πας να πληρώσεις κλήσεις της τροχαίας (ξέρω, ξέρω, εσύ θες να πληρώσεις, αλλά ο γνωστός τις σβήνει μόνος του) ή όταν κάνεις τη φορολογική σου δήλωση. Αλήθεια, σε ποιο κανάλι άκουσες για την ανεργία και την πέταξες και αυτήν μέσα στο σακούλι του παραλογισμού; Στο ΣΚΑΙ, μαζί με τον αφορισμό του Carmageddon 2, μήπως; Ξέρεις τι σημαίνει ανεργία 8% στα 10.000.000 κόσμο; Οτι δεν έχουν δουλειές οι 800.000. Δηλαδή όλοι αυτοί είναι παραγωγοί software ή hardware και λόγω της πειρατείας δεν έχουν δουλειά; Σημίτη, άσε το Μετρό και πιάσε το λογισμικό (καλό, ε;). GreekSoft, η εταιρία που κατατρόπωσε τη Microsoft. Αλήθεια, η Sierra έκλεισε γιατί δεν αγοράζαμε εμείς;!!! Την παροιμία "τρεις λαλούν και δυο χορεύουν" την ξέρεις;*

***Arch Devil:** Δηλαδή αν πας σε έναν μανάβη και έχει χαλασμένες ντομάτες, τι κάνεις; Κατηγορείς τις ντομάτες ή πας σε άλλον μανάβη; Δεν φταίνε οι αντιγραφές, ο πειρατής που τα παίρνεις φταίει, πολύ νιονιό θέλει;*

Η θεϊκότερη απάντηση όλων όμως έρχεται από το τεύχος 107 με θέμα "Emulators & Πειρατεία". Γράφει ο φίλος, με το φοβερό επίπεδο σκέψης: "Παλιά ήμουν φανατικός των πειρατικών, όμως χάρη στην επιμονή του 'PC Master' για original κατάφερα να αλλάξω και να μισώ την πειρατεία." Και εγώ όταν ήμουν μικρός, ήμουν Παναθηναϊκός (έξω από δω), αλλά ο μπαμπάς μου με πήγε στο γήπεδο και από τότε έγινα Ολυμπιακός (θρησκεία) και μισώ τον Παναθηναϊκό και το πράσινο. Οσο για το manual και τις οδηγίες του FIFA 99 θα σ' τα πω εγώ: Βάλε goal.

***Wintermute:** Εσύ πάλι, ρε παλικάρι από τη Θεσσαλονίκη, πώς την είδες τη δουλειά; Μήπως ο μαχητής του δικαίου; Πειρατικά θες; Τράβα πάρε και άσε τον άλλον να πάρει original, γιατί και το κουτάκι που ανοίγεις και διαβάζεις το manual και περνάς καμιά ώριτσα έχει τη μαγεία του για μερικούς. Εγώ, για παράδειγμα, που θα μπορούσα να κατεβάσω το Linux από το δωματιάκι μου στο πανεπιστήμιο με πάνω από 200K/sec (η εταιρία το διανέμει και δωρεάν μέσω Internet) και χωρίς καμία οικονομική επιβάρυνση, έσκασα 20.000. Ασε που αν δεν παίρνει και κανείς αυθεντικά, δεν θα φέρνουν και οι εισαγωγείς παιχνίδια. Ξεκόλλα, λοι-*

πόν, και άσε τις βλακείες του τύπου, "αν δεν δω το 286 να παίζει το FIFA 2000, εγώ δεν παίρνω αυθεντικό". Ακουσα όμως ότι, αν βάλεις στο παλιό καλό Atari του 1983 (τουλάχιστον εγώ τότε το πήρα, αν θυμάμαι καλά) -όχι το Atari ST- CD-ROM, τρέχει άνετα το Office 2000 ενώ είσαι στο Internet.

***Πειρατής=Αλήτης** σου λέει ο άλλος. Τι νομίζετε πως είμαστε, τίποτα προύχοντες που τρώμε με χρυσά κουτάλια; Απλοί φοιτητές είμαστε οι περισσότεροι και ενώ μπορεί να βγάζαμε αρκετά, το 80% το ξοδεύαμε στη Στουρνάρη. Ασε που δεν κατηγορούμε πίσω από το γραφείο κάποιου περιοδικού για computers, όπου τα παιχνίδια και τα προγράμματα φτάνουν τσαμπέ με το κιλό (ο νοών νοητό). Τελειώνοντας με το όλο θέμα, λέω καθαρά ότι η αντιγραφή είναι κλοπή αλλά: Οσο παράνομος είμαι εγώ με αυτό που κάνω, άλλο τόσο είστε και όλοι εσείς που έχετε στην κατοχή σας αντιγραμμένες κασέτες (να μην πούμε για MAP3), όλα τα μαγαζιά που νοικιάζουν παιχνίδια, τα παιδιά που, αφού τα βαρεθούν τα μεταπωλούν, τα μαγαζιά όπου πας και παίζεις (πρώην Amigάδικα) και όσοι τα δανείζουν σε φίλους τους. Γιατί το λέει καθαρά πάνω στο CD: "For home use only, Unauthorized copying, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use etc is prohibited". Ή μήπως κάνω κανένα λάθος; Έχετε πάρει χαμπάρι ότι υπάρχουν τσιπάκια για το PlayStation που έρχονται από την ίδια τη Sony και μάλιστα σε κουτί πλαστικό με το σήμα της και στάμπα πάνω στο τσιπάκι;*

Και επειδή έχω πάρει φόρα, θα προχωρήσω και σε μερικά άλλα θεματάκια. Κομπλεξικοί ψευτόμαγκες, γιατί καταριέστε τον Gates; Σας φταίει τίποτα; Αυτός δεν είναι που έβαλε τους περισσότερους στον κόσμο των PCs και μέσα από τα Windows 3.x είδαμε multimedia εφαρμογές; Αν είσαι μάγκας, μην παραπονιέσαι και κινδυνολογείς περί επιστροφής στο DOS. Πέρνα στο Linux. Μην ξεχάσεις όμως να έχεις περί το 1,2GB σκληρού και όχι τα πολλά 200MB που πιάνουν τα Windows 98. Φάε το πακέτο της εγκατάστασης, και μετά ξεκίνα χωρίς να έχεις διαβάσει εγχειρίδιο κάτω των 400 σελίδων, χωρίς να ξέρεις τι είναι το partition και να χρειάζεσαι drivers για συσκευή που δεν σου αναγνωρίζει. Εκεί να σε δω, κάβουρα, να περπατάς στα κάρβουνα.

Δεύτερο γράμμα που γράφω και ελπίζω να μην πάει και αυτό στα σκουπίδια. Ελιωσα στη ζέστη για να το γράψω.

ΥΓ. 1: ΠΟΛΛΑ ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΚΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΓΙΑ ΤΟ REVIEW TOY MIGHT AND MAGIC.

ΥΓ. 2: Το γράμμα "ΤΟ ΦΕΥΓΙΟ" μέτρησε πολύ.

▼ Φίλε μας,

Αν και αποτελεί αρχή μας να μη δημοσιεύουμε ανώνυμα γράμματα ή e-mails (μου αρέσει που "λες τα πράγματα με το όνομά τους" κατά τα άλλα), κάνουμε μια εξαίρεση για να δουν οι αναγνώστες μας την επιχειρηματολογία των πειρατών. "Μα καλά, εσείς που μας κατηγορείτε πως είμαστε παράνομοι, δεν έχετε κάνει ποτέ παρανομίες στη ζωή σας;"

Να σου πω, μεγάλε, μπορεί και να' χουμε κάνει, αλλά δεν βγαίνουμε να ζητάμε και τα ρέστα από πάνω, ούτε να παριστάνουμε τα κοκόρια με τρία μέτρα λειρί. Οποιος παρανομεί συνειδητά και υπερηφανεύεται γι' αυτό προσπαθώντας να μετατρέψει σε κουλτούρα την αδυναμία του (ας τη χαρακτηρίσω έτσι, για να μη νομίζεις πως είμαι κακός μαζί σου), είναι απλώς άξιος της τύχης του και τίποτα περισσότερο. Καλή δύναμη, όνειρα γλυκά και απονήρευτα...

Α, και όσο για αυτό που γράφεις για τις ντομάτες, ο μανάβης δεν τις κλέβει από το μποστάνι, τις αγοράζει από τον παραγωγό. Αν ο παραγωγός δεν κάνει καλά τη δουλειά του, έχει ακόμα και ποινική ευθύνη. Εσύ όταν πούλαγες τα πειρατικά παιχνίδια, τι ευθύνη είχες, αν επιτρέπετε; Τα συνόδευες μήπως με καμιά γραπτή εγγύηση καλής λειτουργίας;

EMULATORS

Φίλοι συντάκτες του "PC Master",

Ευχαριστώ. Αυτή είναι η πρώτη λέξη που μου έρχεται στο μυαλό, λίγο μετά την ανάγνωση του τεύχους του Σεπτεμβρίου. Αν και διανύω το 21ο έτος της ζωής μου, η εμπειρία μου στα games είναι αρκετά μεγάλη. 10 χρόνων, ο πρώτος μου υπολογιστής: AMSTRAD CPC 6128. Το καλύτερο 8μπιτο της εποχής του, με παιχνίδια όπως Axiens, Wonder Boy, Saboteur, Thundercats, Exolon... Αργότερα διάβαζα στο PIXEL για τρομερούς τίτλους στην Amiga (It came from the desert, Immortal, Shadow of the beast , Project X,F-29 Retaliator) και ζήλευα, προσδοκώντας τη στιγμή που θα μπορούσα και εγώ να αγοράσω αυτό το υπερμηχάνημα. Τα χρόνια πέρασαν, Amiga δεν αγόρασα ποτέ και κόλλησα το μικρόβιο των PCs. Το πρώτο "PC Master" που διάβασα (δεν είχαν εκδοθεί ακόμα παραπάνω από 7-8 τεύχη) με έβαλε στο λούκι: AMSTRAD 1640 και τα LOOM, Indiana Jones 3, Monkey Island, Zac McKracken ακόμα μου προκαλούν ρίγη συγκίνησης...

Πανεπιστήμιο και αγορά ενός P166. Ωριμος gamer πια, αφέθηκα στη γοητεία του X-COM, του Heroes 2, του Blood. Πραγματικά ωραίες εποχές...

Και φτάνουμε στο σήμερα, οπότε με έναν P300, Matrox G200 και SB16 συνεχίζω με X-COM Interceptor, Heroes 3, Ultimate Soccer Manager 98, Half-Life... Τέσσερις γενιές παιχνιδιών πέρασαν νοερά μπροστά από τα μάτια μου, μόλις είδα το περιεχόμενο του CD με τους Emulators... Επιτέλους, απέκτησα την Amiga που πάντα ονειρευόμουν. Και πάλι, ευχαριστώ για τις αναμνήσεις.

ΥΓ. 1: Ανδρέα, Βαγγέλη, Γιάννη και όλη η υπόλοιπη παρέα, να είστε καλά. Αντώνη Λεκόπουλε, θυμάσαι το Computer Show, στην ΕΤ1, με τις κόντρες στο Kick Off 2; Χάρηκα που ξανάκουσα νέα σου.

ΥΓ. 2: Δεν είχα ξαναγράψει ποτέ, αλλά νομίζω ότι για τα 10 χρόνια του περιοδικού έπρεπε ένας από τους παλαιότερους αναγνώστες του να εκφράσει με λόγια το τι σημαίνει το "PC Master" για εμάς. Τα ξαναλέμε στην επέτειο των 20 χρόνων του περιοδικού!

ΥΓ. 3: Keep it up! Δεν θα αντέξω και άλλο χαμό, μετά αυτόν του PIXEL...

Με τιμή και αγάπη,
Αλέξανδρος Γκέκας

▼ Φίλε Αλέξανδρε,

Κι εσύ να 'σαι πάντα καλά και να είσαι σίγουρος πως θα τα ξαναπούμε σε αρκετές επετείους ακόμα! Οσο για εκπλήξεις, μην ανησυχείς, σας ετοιμάζουμε πολλές ακόμα στο μέλλον...

ΓΙΑ ΤΑ ΔΕΚΑ ΚΕΡΑΚΙΑ ΜΑΣ

Αγαπητό "PC Master",

Διαβάζω το περιοδικό ανελλιπώς από το πρώτο τεύχος του και ομολογώ ότι το άρθρο για τα 10 χρόνια του περιοδικού με συγκίνησε. Πριν από το "PC Master" (και για ένα σημαντικό χρονικό διάστημα παράλληλα με αυτό) διάβαζα το "αδελφό" περιοδικό "Pixel" (από το τεύχος 29 για την ακρίβεια, μέχρι μετά το 100 - δεν θυμάμαι πότε ακριβώς σταμάτησα). Ολα αυτά τα χρόνια είδα με μεγάλη μου χαρά ότι η πορεία του περιοδικού ήταν συνεχώς από το καλό στο καλύτερο. Χαίρομαι γιατί, αν και πολύ νερό κύλησε στο αυλάκι αυτά τα 10 χρόνια, δεν άλλαξε καθόλου το μεράκι και η διάθεση που είχατε (και ακόμα έχετε) για την έκδοση του περιοδικού.

Είμαι ένας από τους αναγνώστες του περιοδικού - με αυτό εννοώ ότι το αγοράζω για τις τυπωμένες σελίδες του και όχι για το CD του. Πολλές φορές περνούν αρκετές μέρες προτού βάλω το CD στο drive για να δω κάποιο demo ή για να εγκαταστήσω κάποιο update. Λίγα έντυπα του χώρου (και άλλων χώρων, ξέρουμε όλοι τώρα ότι και η κουτσή Μαρία "δωρίζει" ένα CD, μπας και πουλήσει κάνα τεύχος παραπάνω)



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

με ελκύουν να τα διαβάσω πραγματικά. Οντας στο χώρο των υπολογιστών 15 χρόνια (ξεκίνησα με έναν Spectrum 48K+ και χρειάστηκα περίπου 15 λεπτά να κολλήσω το μικρόβιο της ανίατης αυτής ασθένειας που λέγεται "εντονότατος εθισμός σε οτιδήποτε έχει σχέση με τη σύγχρονη τεχνολογία"), οπότε μπορώ με ασφάλεια να πω ότι έχω διαβάσει ό,τι έχει κατά καιρούς εμφανιστεί στην αγορά προσπαθώντας να καλύψει το χώρο της ενημέρωσης (ψυχαγωγικής και μη) γύρω από το αντικείμενο. Το "PC Master" έχει μια μοναδική ταυτότητα, την οποία κανείς μέχρι τώρα δεν μπόρεσε να αντιγράψει ή να ξεπεράσει. Με την ευκαιρία των 10 χρόνων από την πρώτη έκδοση του περιοδικού θα ήθελα να προτείνω τη δημιουργία ενός CD-ROM με την ύλη των πρώτων τευχών του περιοδικού. Δεν ξέρω πόσα τεύχη θα χωρούσαν μέσα σε ένα CD-ROM, ίσως μόνο τα πρώτα 40-50 τεύχη (πολλά λέω;), αλλά θα ήταν μια καλή ευκαιρία για όλους εμάς τους παλιούς να θυμηθούμε τα νιάτα μας και για τους νεότερους να μάθουν λίγη ιστορία. Στην ανάγκη θα μπορούσατε να βάλετε μόνο τα άρθρα, χωρίς φωτογραφίες.

Keep up the good work και εις ανώτερα.

Λευτέρης Χανιωτάκης

ΥΓ.: Θερμούς, θερμότατους χαιρετισμούς στον Αντρέα Τσουρινάκη, έναν από τους ελάχιστους συντάκτες που είναι μαζί μας από το πρώτο τεύχος. Η τελευταία του στήλη "The dark side of gaming" είναι πολύ καλή τόσο ως ιδέα όσο και ως εκτέλεση. Απ' όσο γνωρίζω είναι η πρώτη παγκοσμίως μόνιμη στήλη σε ειδικό περιοδικό που πραγματεύεται ανάλογα ζητήματα.

▼ Φίλε Λευτέρη,
Σε ευχαριστούμε θερμά για όσα μας γράφεις. Να είσαι σίγουρος πως λάβαμε υπόψη μας τις προτάσεις σου και θα τις εξετάσουμε. Θα συνεχίσουμε με το ίδιο μεράκι για πολλά χρόνια ακόμη!

ΜΑ, ΠΟΥ ΠΗΓΕ ΑΥΤΟΣ Ο JACK;

Στο τεύχος 108 ένας καλός αναγνώστης του περιοδικού με το όνομα Ραμανδάνης Αργύρης έγραψε για το πολύ καλό adventure Jack Orlando, του οποίου προεπισκόπηση είχε συμπεριληφθεί στο συνοδευτικό CD παλαιότερου τεύχους. Ενώ το παιχνίδι φαινόταν διασκεδαστικότατο αλλά και όμορφα σχεδιασμένο (και με πολύ καλή μουσική επένδυση), δυστυχώς, δεν έγινε από τότε καμία άλλη αναφορά σε αυτό, όχι μόνο από το "PC Master" αλλά και από τα σχετικά sites των adventurers. Δεν ήταν όμως μόνο αυτή η αιτία που στέλνω το e-mail, αλλά το παρόμοιο, αν μου επιτραπεί η έκφραση, "θάψιμο" που έγινε και στην περίπτωση του Lord of the Clans (Warcraft oriented), ενός φαινομενικά πολύ καλού adventure του οποίου η προεπισκόπηση είχε επίσης συμπεριληφθεί στο συνοδευτικό CD του περιοδικού. Τελικά, τι γίνεται με αυτές τις παραγωγές;

Ισχύει η κυκλοφορία τους στην αγορά ή όχι; Φυσικά, τα περιοδικά ειδικού Τύπου όπως το "PC Master" έκαναν και κάνουν αυτό που πρέπει για να φέρουν τους αναγνώστες τους ακόμα πιο κοντά στην "πηγή", αλλά μήπως και οι ανακοινώσεις των εταιριών δεν είναι και τόσο αξιόπιστες τώρα πια; Προτείνω λοιπόν να απαγκιστρωθούν τα περιοδικά και τα sites από αυτή τη στενή παρακολούθηση των γεγονότων στις εταιρίες και να αρχίσουν τον δικό τους ρυθμό, στον οποίο θα χορεύουν όχι όλοι εμείς αλλά αυτές οι ίδιες! Αν είναι κάτι το οποίο πρέπει να προσέχει περισσότερο μία φίρμα (είτε αυτή είναι software house είτε τυροπιτάδικο) είναι η αξιοπιστία της. Διαφωνείτε;

Τέλος, θα ήθελα να επισημάνω στον κύριο Τσουρινάκη πως αυτή η ταλαίπωρη η Roberta Williams κάνει το κομμάτι της τρέχοντας στο Μεξικό (ή κάτι τέτοιο) να βρει αδρεναλίνη και τεκνά και είναι κρίμα για μας τους Ελληνες adventurers, που τόσο αγαπήσαμε το είδος,



να ασχολούμαστε με τις δραστηριότητες μιας (κάπως στερημένης θα έλεγα) κυρίας, που ζει στην άλλη άκρη του κόσμου! Ενα ολόκληρο και χρησιμότατο δισέλιδο σε προηγούμενο τεύχος (στήλη "The Dark Side Of Gaming") χαραμίστηκε στην εν λόγω ύπαρξη.

Αντρίκο, drive on the road, will you?

Πιστεύω πως ανταγωνίζεστε επάξια (συνολικά αλλά και καθένας ξεχωριστά) βετεράνους συντάκτες, αφού το μεράκι σας είναι αστείρευτο. Οι παρατηρήσεις προέρχονται από φιλικό και πιστό αναγνώστη της έκδοσης.

▼ Φίλε μας,
Καταρχήν, σχετικά με το Jack Orlando: Το παιχνίδι δεν κυκλοφόρησε ποτέ στη χώρα μας, το αναζητάμε όμως και ελπίζουμε σύντομα να το έχουμε στα χέρια μας για παρουσίαση, ελπίζοντας πως οι εταιρίες θα ευαισθητοποιηθούν και θα το φέρουν στη χώρα μας. Δεν είναι εξάλλου η πρώτη φορά που γίνεται κάτι τέτοιο (τρανταχτό τελευταίο παράδειγμα το Sanitarium). Το Warcraft Adventures: Lord of the Clans, τελικά, δεν κυκλοφόρησε ποτέ, αφού η κυκλοφορία του ματαιώθηκε από την Blizzard (είχαμε γράψει σχετικά και από τις σελίδες του περιοδικού όταν έγινε αυτή η, πράγματι δυσάρεστη, ανακοίνωση). Τέλος, δεν θα μπορούσαμε να αγνοήσουμε μια τόσο σημαντική persona στο χώρο των adventure games και γενικότερα του entertainment software όπως η Roberta Williams, ακόμα κι αν δεν θυμίζει πια σε τίποτα την παλιά, καλή "lady".

DRIVERS ΧΩΡΙΣ... ΔΙΠΛΩΜΑ!

Είμαι ένας παλιός αναγνώστης του "PC Master" και με αφορμή το πολύ κατατοπιστικό ρεπορτάζ σας στο τεύχος 107 με θέμα τις επικρατέστερες κάρτες γραφικών, παίρνω το θάρρος να σας μιλήσω για ένα πρόβλημα ασυμβατότητας που παρουσιάζεται μεταξύ των οδηγών της 3dfx για τη Voodoo2 και της έκδοσης DirectX6.1. Πριν από λίγες ημέρες αποφάσισα την αγορά μιας Voodoo2 καθότι αναμένεται έλευση του Voodoo 3000 και πιθανότατη απόσυρση του προηγούμενου μοντέλου από την ελληνική αγορά. Παρ' ότι η συσκευασία, οι δυνατότητες αλλά και το bandle του πακέτου ανταποκρίθηκαν στα αναμενόμενα, ανακάλυψα ότι στα W98 με εγκατεστημένη την έκδοση 6.1 του DirectX οι drivers που δίνει η ίδια η εταιρία μαζί με το hardware εμφανίζονται ως uncertified στην αντίστοιχη καρτέλα του DxDiagnostics. Ωστόσο, σε ένα από τα τελευταία τεύχη του περιοδικού, το συνοδευτικό CD (και από το γεγονός αυτό φαίνεται η υπευθυνότητα των συντακτών αλλά και η αγάπη για τη δουλειά τους) περιείχε τους τελευταίους drivers της 3dfx για τη Voodoo2 και μάλιστα με το νέο λογότυπο της εν λόγω εταιρίας. Αλλά ακόμα και με τους νέους drivers η κάρτα εξακολουθεί να εμφανίζεται ως uncertified. Ουσιαστικό πρόβλημα με την αξιοποίηση των ικανοτήτων της κάρτας δεν ξέρω αν υπάρχει, αλλά από περιέργεια και μόνο θέλω να δω τι φταίει και να το επιλύσω, αν είναι δυνατό. Ετσι, θα παρακαλούσα πολύ, αν πέσει στα χέρια σας κάποιος οδηγός που δεν έχει πρόβλημα με την έκδοση, να τον συμπεριλάβετε, αν είναι δυνατόν, στο συνοδευτικό CD του περιοδικού.

Συνεχίστε πάντα με το ίδιο μεράκι την έκδοση και αρθρογραφία του "PC Master".

▼ Αγαπητέ φίλε,
Οι uncertified drivers κάτω από DirectX 6 είναι ένα σύνηθες φαινόμενο, χωρίς ωστόσο να προκαλείται στις περισσότερες περιπτώσεις το παραμικρό πρόβλημα. Οι εταιρίες κατασκευής chipset (3dfx, nVidia) παρουσιάζουν συνεχώς καινούριους drivers, χωρίς όμως να τους δίνουν στη Microsoft, ώστε να πάρουν certificate. Μόνο κάποιες μεμονωμένες εκδόσεις λαμβάνουν το πιστοποιητικό, ανάλογα με τις ορέξεις τόσο της Microsoft όσο και των κατασκευαστών. PC

αγγελίες

SOFTWARE

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε, η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει σε αυτές τις σελίδες και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software/games, hardware κ.ο.κ. Καλές αγοραπωλησίες! Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν εις το ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Original Resident Evil 2: 5000, Croc: 3000 και Quest for Glory Collection: 5000. Επίσης Monkey Island 3, Full Throttle, Fifa 99, NBA 99. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αδαμίδης Γιώργος
Τηλέφωνο: 031-826476

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα CDs Q: Need for Speed 2 s.e., FIFA RTWC 98 προς 3.000 το ένα. Πωλούνται μαζί ή χωριστά. Επίσης, ανταλλαγές με Final Fantasy 7 και Mortal Combat 4. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βάτης Γιάννης
Τηλέφωνο: 0253-71958
E-mail: gvatis@excite.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Παιχνίδια για Η/Υ. Γίνονται και ανταλλαγές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καλακώνας Βασίλειος
Τηλέφωνο: 9018233

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: 'Η ανταλλάσσεται το παιχνίδι Micromachines V3. Επίσης, ζητούνται αντιγραμμένα CDs. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασαρμίδης Αντώνης
Τηλέφωνο: 0842-26306

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι Outcast, original στο κουτί του προς 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λάγκος Κωνσταντίνος
Τηλέφωνο: 8088966

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Ή ανταλλάσσεται το παιχνίδι Tomb Raider 3 prow 7.000 δρχ. Είναι αυθεντικό στο κουτί του. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στέφανος
Τηλέφωνο: 4224154

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα FIFA RTWC και Carmageddon 2 προς 12.000 δρχ. έκαστο ή 20.000 δρχ. μαζί. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανδραβίλλης Αλέξης
Τηλέφωνο: 9954706

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα εξής original παιχνίδια: Imperium Galactica, Deathdrome, KKND, Virtua Fighter, NBA Live 97 & 98 σε λογικές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαρινάκης Βασίλης
Τηλέφωνο: 6513712

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Παιχνίδια για PC και για PlayStation σε πολύ χαμηλές τιμές. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λιούτας Αντώνιος
Τηλέφωνο: 093-7616666

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το Carmageddon (τιμή 4.000 δρχ.) ή ανταλλάσσεται με το Age of Empires - Rise of Rome. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωστόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 6049620

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα Tomb Raider 3 και Larry 7 προς 4.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κατσαμάς Κων/νος
Τηλέφωνο: 8053080
E-mail: 1y19558@alpha1.sse.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το Red Alert: The Domination Pack με 34 add-ons αποστολές original, σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νταλαμπίρας Σταύρος
Τηλέφωνο: 5904661

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα εξής αυθεντικά παιχνίδια: Grand Theft Auto, Civilization 2, Ultimate Soccer Manager 98, X-Com Apocalypse, 3.000 δρχ. έκαστο ή όλα μαζί προς 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπίκος Αρης
Τηλέφωνο: 7713687

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: PC games και προγράμματα στην τιμή των 1.500 δρχ. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Εξίδης Κώστας
Τηλέφωνο: 0462-80638

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Ή ανταλλάσσονται τα Forsaken, Fallout (προς 4.000 δρχ. το ένα), 7th Legion, Scarab (3.000 δρχ. το ένα), Amok, Descent 2, Tunnel B1, Spacehulk (1.000 δρχ το ένα). Ολα γνήσια σε κουτιά και με οδηγίες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αδάμης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: 7700063

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Tomb Raider 2, Diablo, Final Fantasy 7, King's Quest: Mask of Eternity σε λογικές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αργυροηλιόπουλος Σπύρος
Τηλέφωνο: 0722-41869

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι C&C Tiberian Sun σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μποφυλάτος Σπύρος
Τηλέφωνο: 688890343
E-mail: mankon@matrix.kapatel.gr

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι Indiana Jones and the Fate of Atlantis στην τιμή των 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αδαμίδης Γιώργος
Τηλέφωνο: 031-826476

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Για αγορά ή ανταλλαγή τα παιχνίδια Harvester, Oridian, Wing Commander 4 και Tender Loving Care. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μοσχόπουλος Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 8950103
E-mail: pandesia@yahoo.com

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Doom 1 & 2, Unreal, Quake 1 & 2 και Civilization: Call to Power σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιακουμπίνης Γιάννης
Τηλέφωνο: 7719323

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ: Ή πωλούνται PC games. Ζητώ adventures όπως το Panic in the Park. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δρυμίλης Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 8822766

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΕΤΑΙ: Το γνήσιο Falcon 4 με το γνήσιο X-Com Interceptor. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γογγολίδης Βαγγέλης
Τηλέφωνο: 0251-46028
E-mail: gogocars@otenet.gr

HARDWARE

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium 233MMX, 32MB SDRAM, SVGA Viper 300 4MB, HDD 3,2GB, Motherboard Soyo SBT5, 24x CD-ROM Hitachi. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: 0932-591149

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Intel 100MHz, 8MB RAM, Diamond 2MB, 4x CD-ROM, HD 800MB, κάρτα ήχου, ηχεία, οθόνη 14" μαζί με software, 95.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μακρής Αναστάσιος
Τηλέφωνο: 0221-27608

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Κάρτα γραφικών Voodoo 3 2000 AGP 16MB προς 60.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μακρής Αναστάσιος
Τηλέφωνο: 0221-27608

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Pentium II 300MHz. Τιμή 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χάρδας Γιάννης
Τηλέφωνο: 7485592
E-mail: johnychr@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Pentium II 350MHz προς 55.000 δρχ. Είναι 3 μήνες μεταχειρισμένος. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λάγκος Κων/νος
Τηλέφωνο: 8088966

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: HP CD-R 8100 4x/2x/24x με όλα τα συνοδευτικά και εγγύηση 90.000 δρχ. Επίσης, Pentium II 350MHz 47.000 δρχ. και Pioneer 36x CD-ROM 14.000 δρχ. Ολα σε άριστη κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπανιάς Δημήτρης
Τηλέφωνο: 061-430627
E-mail: dimmban@hol.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Gamepad Desting με 6 κουμπιά σε άριστη κατάσταση, σε κουτί με τους drivers, 8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κάκκος Αλέξης
Τηλέφωνο: 5061406

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Τιμόνι με πηδάλια, ταχύτητες σε μοχλό και κουμπιά, σχεδόν αμεταχείριστο. Τιμή συζητήσιμη και δώρο τα παιχνίδια Toca 2 και Colin McRAE. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κορωναίος Γιάννης
Τηλέφωνο: 0385-24810

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium II 300MHz, Οθόνη 15", 64MB RAM, 4,1GB σκληρός δίσκος, κάρτα γραφικών & ήχου, Windows 98. Δώρο 2 παιχνίδια. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ξανθόπουλος Χάρης
Τηλέφωνο: 6210586

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium MMX 200MHz, HD 540MB, 16MB RAM, 32X CD-ROM, S3 Virge Dx, SoundBlaster 16, κάρτα ραδιοφώνου, 14" ADI 3E, εκτυπωτής Starhc 100 colour. Τιμή 130.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βελαέτης Κων/νος
Τηλέφωνο: 0432-23555

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: 486 120MHz, motherboard Soyo, 4x Panasonic CD-ROM, SoundBlaster Pro, HD 400 MB, S3 Trio 64v, FDD 1,44, 20MB RAM, πληκτρολόγιο, ποντίκι. Τιμή 45.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ρουσούδης Χρήστος
Τηλέφωνο: 0541-21192

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Ψηφιακή μηχανή Olympus 1400 XL με εγγύηση 4 μηνών ακόμα. Τιμή 300.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντέλλος Φώτιος
Τηλέφωνο: 2810205, 3341309
E-mail: voulaki@hellanet.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Modem US Robotics Sportster 36,6K (εξωτερικό), με καλώδια, drivers, manual και μετατροπές θύρας. Τιμή 13.000 - 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Διερωνίτης Παύλος
Τηλέφωνο: 6516652

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Φορητό PC μέχρι 150.0000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος
Τηλέφωνο: 097-7027346

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Σκληροί δίσκοι, CD-ROMs, motherboards και γενικά ό,τι σχέση με το εσωτερικό του υπολογιστή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασαρμίδης Αντώνης
Τηλέφωνο: 0842-26306

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: CPU Intel Pentium 200MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σκουρίδης Πασχάλης
Τηλέφωνο: 093-2462013

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.....................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.............. ΠΟΛΗ.............. Τ.Κ.:.............. ΤΗΛ..............
E-MAIL ADDRESS.....................

MASTER of PUZZLES

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

ΑΠΟ ΤΗΝ

DESPEC MULTIMEDIA



Για όλους εσάς που αγαπάτε οτιδήποτε ωθεί το μυαλό να δουλεύει γρήγορα η στήλη δίνει κάθε μήνα αυτό που ζητάτε. Για το μήνα Οκτώβριο δοκιμάστε την παρατηρητικότητα και τις γνώσεις σας στο παζλ που επιμελήθηκε για εσάς ο Νάσος Μπέλλος. Μόλις το λύσετε, συμπληρώστε τα στοιχεία σας, κόψτε ολόκληρη τη σελίδα με το δελτίο συμμετοχής και στείλτε τη στη διεύθυνση:

PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Master of Puzzles".

Οι πρώτοι δέκα (10) νικητές θα κερδίσουν από ένα (1) αντίτυπο του παιχνιδιού "Machines", προσφορά της Despec Multimedia.

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Οκτώβριου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 15 Νοεμβρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 10η Νοεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιανουαρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 10 Φεβρουαρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την DESPEC MULTIMEDIA.

A	S	D	F	G	H	J	K	L	Q	W	E	R	F	M	R	T	Y	I
S	F	I	F	A	W	O	R	L	D	C	U	P	O	I	F	B	L	O
C	E	S	D	F	G	H	B	E	C	H	H	G	O	C	D	I	O	P
H	R	N	T	Y	U	F	V	E	T	G	J	H	T	R	S	K	K	L
A	E	H	S	J	K	I	C	K	O	F	F	J	B	O	A	O	I	J
M	C	N	M	I	D	N	E	F	U	B	O	K	A	P	Q	T	S	H
P	C	B	A	J	B	A	R	G	I	V	I	E	L	R	J	C	U	C
I	O	V	T	K	F	L	T	G	O	C	U	M	L	O	E	O	F	F
O	S	C	C	L	G	W	E	I	P	X	Y	N	M	S	R	M	G	D
N	A	I	H	O	H	H	U	S	L	Z	T	B	A	E	T	A	H	S
S	U	O	D	I	J	I	I	W	O	A	R	V	N	S	Y	N	J	Y
L	T	T	A	U	K	S	K	S	K	C	E	C	A	O	U	E	K	N
E	C	Y	Y	Y	I	T	J	C	J	S	C	X	G	C	I	R	I	E
A	A	R	R	T	I	L	H	C	H	D	W	E	E	C	O	F	H	R
G	W	E	B	N	M	E	N	E	G	F	Q	Z	R	E	L	V	T	V
U	F	O	O	T	B	A	L	L	M	A	S	T	E	R	S	B	Y	C
E	U	L	T	I	M	A	T	E	S	O	C	C	E	R	K	N	C	X
R	E	G	A	N	A	M	P	I	H	S	N	O	I	P	M	A	H	C

Επ' ευκαιρία της έναρξης του πρωταθλήματος της Α' Εθνικής, το θέμα αυτού του τεύχους αφορά σε τίτλους που σχετίζονται με το ποδόσφαιρο.

1. FIFA WORLD CUP
2. SENSIBLE SOCCER
3. FINAL WHISTLE
4. KICK OFF
5. MICROPROSE SOCCER
6. ACTUA SOCCER
7. FOOTBALL MANAGER
8. FOOTBALL MASTERS
9. CHAMPIONS LEAGUE
10. CHAMPIONSHIP MANAGER
11. ULTIMATE SOCCER
12. SWS (SEGA WORLDWIDE SOCCER)
13. MATCH DAY

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε ολόκληρη τη σελίδα στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ:.. **ΟΝΟΜΑ:** ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:.......................... **ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:** ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:**.................................... **ΤΗΛ.:** ....

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Το HALL OF FAME θα βρίσκεται κοντά σας τους μήνες Ιανουάριο, Απρίλιο, Ιούλιο και Οκτώβριο.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

THE DIG

Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".

Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

ATLANTIS

Το Atlantis ήταν το παιχνίδι της Cryo που ξεπέρασε τα πρότυπα στα γραφικά των adventure games, δημιουργώντας έναν από τους πιο ρεαλιστικούς τρισδιάστατους κόσμους. Με άποψη πρώτου προσώπου και κίνηση 360 μοιρών, τρισδιάστατο ήχο και πλούσια δράση αποτελεί ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.

Παρουσίαση: Ιούλ.-Αυγ. '97 **Βαθμολογία:** 96%

ZORK GRAND INQUISITOR



Το πρώτο μέρος μίας νέας τριλογίας της Activision βασισμένης στα θρυλικά Zorks δικαίωσε το θρύλο τους όντας ένα καταπληκτικό adventure. Τα εξαιρετικά -σουρεαλιστικά σε αρκετές τοποθεσίες- γραφικά σε συνδυασμό με το Z-Vision σύστημα χειρισμού που παρουσιάστηκε στο Zork Nemesis και επέτρεπε πλήρη περιστροφή 360 μοιρών βύθιζαν τον παίκτη σε έναν κόσμο γεμάτο χιούμορ, πλούσια δράση και πρωτότυπους γρίφους.

Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 96%

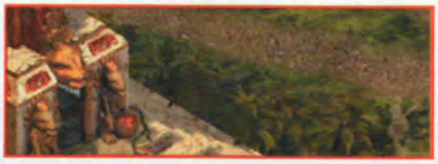
TEX MURPHY - OVERSEER

Ενα καταπληκτικό παιχνίδι, γνήσια συνέχεια του Pandora Directive, το οποίο για ακόμη μία φορά θέλει τον δαιμόνιο και γοητευτικό ντετέκτιβ να σώζει τον κόσμο. Τα γραφικά είναι απλώς καταπληκτικά, το σενάριο από τα πλέον ανατρεπτικά που έχουν παρουσιαστεί, ενώ το παιχνίδι ήταν το πρώτο adventure που κυκλοφόρησε και σε DVD- ROM.

Παρουσίαση: Απρ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

SANITARIUM

Ενα σκοτεινό θρίλερ που ξεκινά από το μηδέν, χωρίς σεναριακά δεδομένα, σε ένα εφιαλτικό σανατόριο. Σταδιακά θα ξεδιπλωθεί ένα κατα-



πληκτικό σενάριο πλαισιωμένο από εξίσου καλά και ιδιαίτερα λεπτομερή γραφικά. Στο επίκεντρο της δράσης βρίσκεται η "κατάβαση" του ήρωα στο ίδιο του το υποσυνείδητο.

Παρουσίαση: Σεπτ. '98 **Βαθμολογία:** 94%

THE SPACE BAR

Ενα παρανοϊκό adventure που φέρει την υπογραφή του Steve Meretzky, γνωστού από τα Spellcasting και Planetfall. Τα γραφικά και το ανατρεπτικό χιούμορ αποτελούν τα κύρια στοιχεία του. Ο,τι θα περιμένατε από τον άνθρωπο που μετέφερε το Hitchhiker's Guide to the Galaxy στους υπολογιστές.

Παρουσίαση: Οκτ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

REDJACK



Ενα πειρατικό adventure, από τα λίγα του είδους που βάζουν τον παίκτη στο αυθεντικό -βίαιο αλλά και συναρπαστικό- κλίμα της εποχής. Ο παίκτης καλείται να δώσει (action) ξιφομαχίες, να λύσει το μυστήριο του Redjack και να βρει το θησαυρό του σε ένα παιχνίδι που ξεχωρίζει για τα γραφικά, τα βίντεο και τους δύσκολους γρίφους.

Παρουσίαση: Νοέμ. '98 **Βαθμολογία:** 94%

GRIM FANDANGO



Πάρτε το ρόλο ενός κυνηγού ψυχών, του Manny Calavera, και ταξιδέψτε στους σκοτεινούς κόσμους των νεκρών στο adventure της χρονιάς. Εκτός από το απίθανο σενάριο, το χιούμορ και η πλούσια δράση εγγυώνται ότι θα απολαύσετε το adventure αυτό όσο ελάχιστα. Αγαπημένη ατάκα: Viva la revolution, comrades!

Παρουσίαση: Δεκ. '98 **Βαθμολογία:** 98%

Το πάνθεον... των games

STRATEGY

WARCRAFT 2

Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multiplayer δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.

Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

X-COM 3: APOCALYPSE

Το τρίτο, καλύτερο και εθιστικότερο μέρος της γνωστής σειράς της Microprose, ήταν πολύ πιο δύσκολο από τα προηγούμενα, αλλά εισήγαγε μάχες πραγματικού χρόνου, τεράστιο βάθος στο gameplay και μία κλιμακωτή πρόκληση που καθήλωνε τον παίκτη για ώρες. Από τις καλύτερες παραγωγές στο χώρο των strategy games.

Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

MYTH: THE FALLEN LORDS

Το Myth ήρθε σε μία εποχή όπου τα strategy games παρουσίαζαν μία καμπή όσον αφορά στο στήσιμό τους. Η μετα-Red Alert εποχή άφηνε μικρά περιθώρια για πειραματισμούς, ώσπου το Myth πήρε την καθαρή στρατηγική δράση και την έκλεισε σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον από αυτά που μόνο οι φανατικοί των άλλων παιχνιδιών μπορούσαν να απολαύσουν. Η κατακόρυφη αύξηση σε απαιτήσεις συνδυαζόταν με κατακόρυφη αύξηση της αισθητικής απόλαυσης.

Παρουσίαση: Μάρτ. '98 **Βαθμολογία:** 92%

LORDS OF MAGIC

Η συνέχεια του Lords of the Realms υπήρξε ένα ριζικά διαφορετικό παιχνίδι με πολύ περισσότερες προκλήσεις αλλά και σημαντικά αυξημένη δυσκολία. Σκοπός του παίκτη ήταν να ενώσει τους οκτώ Ναούς κατά του σατανικού Balkoth, κάτι που απαιτούσε ατέλειωτες ώρες παιξίματος για να επιτευχθεί, ακόμα και στο κατώτερο επίπεδο δυσκολίας. Παρά τα μικρο-



προβλήματα στο χειρισμό, οι εκπληκτικές σε απόδοση και λεπτομέρεια μάχες σε συνδυασμό με έναν εξαιρετικά δομημένο κόσμο μαγείας έκαναν τη διαφορά.

Παρουσίαση: Μάρτ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

THE 3rd MILLENNIUM

Στα χνάρια του Sim City, το The 3rd Millennium υπήρξε από τα παιχνίδια που μπορούσαν να καθηλώσουν έναν φανατικό της στρατηγικής για ημέρες. Εδώ παίρνετε το ρόλο ενός σύγχρονου ηγέτη και με εντελώς ρεαλιστικό τρόπο αποφασίζετε για τις τύχες του κόσμου (ναι, μπορείτε ακόμα και να βομβαρδίσετε τους διαφωνούντες, για τέτοιο ρεαλισμό μιλάμε).

Παρουσίαση: Μάι. '98 **Βαθμολογία:** 97%

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή - Descent

Το Descent είναι από εκείνα τα παιχνίδια που βασίζονται σε μία καινοτόμο και ευρηματική ιδέα, κατακτούν μία μερίδα των gamers και κατόπιν βελτιώνονται συνεχώς για να αγγίξουν και τους υπόλοιπους (και, βέβαια, για να δημιουργήσουν και όνομα). Η καινοτομία του έγκειται στο ότι πρόκειται για το πρώτο διαστημικό action που έδωσε στους παίκτες πραγματική ελευθερία κίνησης 360 μοιρών προς όλες τις κατευθύνσεις, γεγονός που δημιουργεί δύο πράγματα: ιλίγγους και καταπληκτικό gameplay.

Descent

Το πρώτο Descent, που αναπτύχθηκε από τη μικρή πλην ταλαντούχο Parallax Software πριν από πέντε χρόνια, πέραν της



προαναφερθείσης καινοτομίας ήταν από τα λίγα παιχνίδια που έβαζαν τον παίκτη στο κόκπιτ ενός ταχύτατου σκάφους που περιπλανιόταν σε αχανείς αλλά κλειστούς διαδρόμους και λαβύρινθους. Εχθροί σας δεκάδες ρομπότ που έπρεπε με κάθε θυσία να καταστρέψετε με μία μεγάλη γκάμα όπλων. Κέρδισε οκτώ ειδικά βραβεία.

Descent II

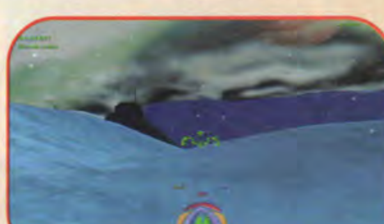
Το δεύτερο Descent εμφανίστηκε λίγο μετά και χωρίς μεγάλες αλλαγές στα γραφικά κατάφερε να ξεχωρίσει χάρη στις καλύτερες πίστες, τα περισσότερα όπλα και τους



εχθρούς, αλλά και χάρη στις δυνατότητες διαμόρφωσης της πίστας, των εχθρών και των σκαφών με διάφορους ενσωματωμένους editors. Οι multiplayer δυνατότητες που αναδύθηκαν το έφεραν για μία ακόμη φορά στο προσκήνιο.

Descent III

Ενώ το δεύτερο μέρος συνέχισε να εμπλουτίζεται με custom αντικείμενα και mission packs για αρκετό καιρό, προ ενός έτους εμφανίστηκε το Descent: Freespace βγάζοντας τον gamer από τα υπόγεια μεταλλεία και τους διαστημικούς σταθμούς στο ανοιχτό διάστημα, δίνοντας παράλληλα πολύ μεγαλύτερη έμφαση στα καταστροφικά προσόντα του σκάφους του. Το ίδιο μοτίβο επαναλήφθηκε στο πρόσφατο Descent 3 αλλά με τη βελτιωμένη Fusion graphics engine. Η Fusion δίνει άλλη διάσταση στο παιχνίδι επιτρέποντας ορισμένα από τα εντυπωσιακότερα 3D effects που έχουν ποτέ εμφανιστεί σε computer game. Το Descent 3 έχει μεγαλύτερη επεκτασιμότητα από το προηγούμενα και περισσότερες multiplayer δυνατότητες. Αν και είναι πολύ νωρίς για οποιαδήποτε ανακοίνωση, θεωρείται περίπου δεδομένο ότι η σειρά δεν πρόκειται να σταματήσει εδώ.



The Hall Of Fame

X-COM INTERCEPTOR

Η σειρά X-COM δεν χρειάζεται συστάσεις. Το τελευταίο (μέχρι στιγμής) μέρος της διαδραματίζεται σε μακρινές διαστημικές βάσεις και



διαφοροποιείται έντονα από τα προηγούμενα στις action αερομαχίες. Κάτι τέτοιο ξενίζει αρχικά, αλλά γίνεται αποδεκτό με ενθουσιασμό καθώς η βάση του παιχνιδιού είναι εξαιρετική και δοκιμασμένη.

Παρουσίαση: Σεπτ. '98 **Βαθμολογία:** 91%

ACTION

DUKE NUKEM 3D

Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.

Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

TOMB RAIDER II

Η επιστροφή της Lara Croft στις μικρές οθόνες συνοδεύτηκε από τον ενθουσιασμό των αρρένων gamers (ενισχυμένες καμπύλες, γαρ) και τις εξίσου ενθουσιώδεις κριτικές του ειδικού Τύπου (οι συντάκτες του οποίου είναι, σε συντριπτικό ποσοστό, άνδρες). Και δεν ήταν μόνο η Lara, που μπλέκει σε νέες περιπέτειες, συστατικό της επιτυχίας. Τα κορυφαία σκηνικά, η κίνηση των χαρακτήρων και η πλούσια και ποικίλη δράση έπαιξαν το ρόλο τους. 'Η μήπως όχι;

Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 96%

SIN



Ενα ακόμα Doom-clone, με τη διαφορά ότι χρησιμοποιεί την καταπληκτική -και ταχύτατη- graphics engine του Quake 2. Αν προσθέσετε την έντονη αλληλεπίδραση με το περιβάλλον, τις έξυπνες πίστες και ορισμένα από τα καλύτερα τρισδιάστατα εφέ θα καταλάβετε γιατί ξεχώρισε από το σωρό.

Παρουσίαση: Οκτ. '98 **Βαθμολογία:** 91%

RAYMAN GOLD

Μία ευχάριστη έκπληξη από τα παλιά είναι το Rayman Gold, καθώς υπήρξε από τα τελευταία παραδοσιακά platforms των δύο διαστάσεων. Καταπληκτικό από κάθε άποψη animation, πρωτοφανής για παιχνίδι του είδους η δυνατότητα για κατασκευή της πίστας.

Παρουσίαση: Οκτ. '98 **Βαθμολογία:** 92%

DESCENT: FREESPACE



Ο κόσμος του Descent αλλάζει μορφή για να φιλοξενήσει ένα action-shoot'em up στο αχανές διάστημα. Η μετάβαση από τους λαβύρινθους στο κενό έγινε με ιδιαίτερη επιτυχία, αφού το Descent: Freespace συγκαταλέγεται άνετα στα καλύτερα διαστημικά action games που έχουν εμφανιστεί στις οθόνες μας.

Παρουσίαση: Νοέμ. '98 **Βαθμολογία:** 96%

GET MEDIEVAL

Οι παλιότεροι θα θυμούνται σίγουρα το Gauntlet, καθώς υπήρξε από τα μεγάλα hits όλων των 8-μπιτων. Το Get Medieval είναι το Gauntlet των '90s και καταφέρνει να αποδώσει στο μέγιστο βαθμό την αίσθηση του πρωτότυπου. Η αποθέωση του gameplay.

Παρουσίαση: Δεκ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

SIMULATION

FLIGHT UNLIMITED

Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.

Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

F-22 LIGHTNING II

Ενας αρκετά εύκολος στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικός για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hardcore οπαδούς των εξομοιωτών.

Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

TEAM APACHE

Ενας από του καλύτερους εξομοιωτές ελικοπτέρου που έχει εμφανιστεί σε αυτή τη διαρκώς αναπτυσσόμενη κατηγορία. Αντίθετα με άλλους, θα σας βάλει αμέσως στο πεδίο της μάχης σε ένα όχημα που συμπεριφέρεται ρεαλιστικά και, το κυριότερο, πλαισιώνεται από καταπληκτικά γραφικά.



Παρουσίαση: Σεπτ. '98 **Βαθμολογία:** 91%

SUPER MATCH SOCCER

Σύμφωνα με δήλωση του reviewer Σπύρου Παράσχη (καλός πολίτης, επί τη ευκαιρία), το διασκεδαστικότερο ποδοσφαιράκι που μπορείτε να βρείτε στα PCs. Το παιχνίδι αυτό κουβαλά τη βαριά κληρονομιά του Match Day (το πρώτο παιχνίδι που έπαιξα σε υπολογιστή) και τα καταφέρνει καταπληκτικά στο να δημιουργεί εντυπωσιακά στιγμιότυπα.

Παρουσίαση: Σεπτ. '98 **Βαθμολογία:** 92%

COLIN McRAE RALLY



Τι να γράψει κανείς γι' αυτό το παιχνίδι; Η ανεπανάληπτη επιτυχία του αρχικά σε κονσόλες και αργότερα σε PCs μιλάει μόνη της. Είναι σίγουρα ό,τι καλύτερο -και ρεαλιστικότερο- έχει κυκλοφορήσει σε offroad racing. Κατέστησε, μάλιστα, το όνομα του McRae γνωστό σε όλους τους gamers.

Παρουσίαση: Δεκ. '98 **Βαθμολογία:** 93%

GRAND PRIX LEGENDS



Ενα ρετρό παιχνίδι με θέμα τις ιστορικές κούρσες στο πρωτάθλημα της Formula 1. Ο παίκτης είχε την ευκαιρία να οδηγήσει ορισμένα από τα καταπληκτικότερα αγωνιστικά των περασμένων δεκαετιών. Οι συγκρούσεις και το θέαμα ξεπερνούν τα μέχρι στιγμής πρότυπα.

Παρουσίαση: Δεκ. '98 **Βαθμολογία:** 93%

THE SHOPPING Library

"Επισκεφθείτε" τις σελίδες
THE SHOPPING LIBRARY,
επιλέξτε τα προϊόντα που σας
ενδιαφέρουν και αποκτήστε τα
γρήγορα και εύκολα!

ΒΙΒΛΙΑ
Πληροφορικής

ΒΙΒΛΙΑ
Management

SOFTWARE

ΤΙΤΛΟΙ MULTIMEDIA

ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

VISA · ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ · MasterCard · EUROCARD

ΑΠΟΣΤΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

Τηλεφωνήστε
3801487

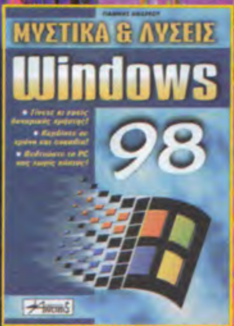
Στείλτε FAX
9242219, 9216847

Ταχυδρομήστε
το δελτίο παραγγελίας

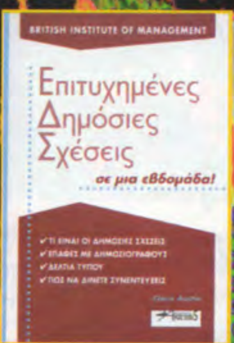
Παραγγείλτε ON-LINE
μέσω INTERNET
http://www.compulink.gr/mall/anubis/

ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ
για αγορές
συνολικής αξίας άνω
των 15.000 δρχ.
Ισχύει μόνο για παραγγελίες
εντός Ελλάδος.









ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ 3.100
Σελίδες 106

Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200
Σελίδες 384

WINDOWS

Β1. WINDOWS 95 P.G 3.900
Σελίδες 350

Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200
Σελίδες 248

Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 160

Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800
Σελίδες 448

Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800
Σελίδες 736

Β6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.200
Σελίδες 254

Β7. WINDOWS 98 ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ 3.800

WORD PROCESSORS

Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97.......6.800
Σελίδες 576

Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 318

Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.900
Σελίδες 216

Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.800
Σελίδες 304

Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200
Σελίδες 528

GRAPHICS & CAD

Ε1. 3D STUDIO MAX............12.800
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916

Ε2. 3D STUDIO MAX 2...........8.900
Σελίδες 648

Ε3. COREL DRAW 7...............7.900
Σελίδες 624

Ε4. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600
Σελίδες 384

Ε5. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200
Σελίδες 356

Ε6. PHOTOSHOP 3................5.200
Σελίδες 244

Ε7. 3D STUDIO 3&4...............9.300
Σελίδες 750

Ε8. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.200
Σελίδες 334

Ε9. AUTOCAD 14 ....6.800
Σελίδες 400

Ε10. LIGHTWAVE 3.200
Σελίδες 120

Ε11. COREL DRAW 8...............8.500
Σελίδες 600

Ε12. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 5.200
Σελίδες 384

SPREADSHEETS

Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. 3.500
Σελίδες 248

Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800
Σελίδες 256

DATABASES

Η1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800
Σελίδες 276

Η2. SQL 5.200
Σελίδες 226

DTP

Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH 5.200
Σελίδες 288

ON-LINE & INTERNET

Ι1. WEB GUIDE 6.200
Σελίδες 320

Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY 9.300
Σελίδες 520

Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.300
Σελίδες 112

Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR...3.300
Σελίδες 112

Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300
Σελίδες 640

Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ 6.800
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 400

Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 3.300
Σελίδες 136

Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.300
Σελίδες 152

Ι9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300
Σελίδες 136

Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET (Νέα έκδοση) 6.900

Ι11. WWW BROWSERS 3.300
Σελίδες 156

Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.300
Σελίδες 122

BUSINESS

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...................4.800
Σελίδες 256

Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING 2.800
Σελίδες 104

Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ..........................2.800
Σελίδες 108

Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ............................4.100
Σελίδες 234

Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ..4.600
Σελίδες 308

Π7. ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΧΩΡΟ...............................3.200
Σελίδες 184

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........3.100
Σελίδες 104

Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.800
Σελίδες 104

Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ 2.800
Σελίδες 96

Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 4.100
Σελίδες 200

Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.800
Σελίδες 302

Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800
Σελίδες 342

Ρ7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ.......4.100
Σελίδες 216

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Σ1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 102

Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 100

Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ..................2.800
Σελίδες 102

Σ4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100
Σελίδες 208

Σ5. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ..2.800
Σελίδες 120

Σ6. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 4.100
Σελίδες 280

MANAGEMENT

Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ..............4.100
Σελίδες 168

Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT................2.800
Σελίδες 112

Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800
Σελίδες 112

Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ 2.800
Σελίδες 108

Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ 2.800
Σελίδες 100

Τ6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100
Σελίδες 224

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω.........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4...................3.300
Σελίδες 152

I19 INTERNET EXPLORER 5...................3.800
Σελίδες 208

I20. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

I21. Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ INTERNET 5.200
Σελίδες 330

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX................................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5″

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι.............................15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER............................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ.........................3.000

S11. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 4.000
Σελίδες 204

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ...................3.900
Σελίδες 232

O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

O7. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432

O8. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ POWER USER 5.800
Σελίδες 350





Δ Ι Α Φ Ο Ρ Α

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ..2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

T23. Ο ΓΥΜΝΟΣ MANAGER 4.800
Σελίδες 360

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ 3.800
Σελίδες 280

Φ6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

Φ7. ΤΙΓΚΑΝΑ (1ος τόμος).......4.800
Σελίδες 448

Φ8. ΤΙΓΚΑΝΑ (2ος τόμος).......4.200
Σελίδες 320

Φ9. ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ (1ος τόμος) 4.200
Σελίδες 312





TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....

2. ....

3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο........................ ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ......................

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... ΤΗΛ.: .... E-MAIL ADDRESS: ....


MEADE ETX
MEADE ETX Astro Telescope
MEADE & THE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MEADE INSTRUMENTS CORPORATION OF CALIFORNIA U.S.A.
MEADE
Το καλύτερο φορητό τηλεσκόπιο στον κόσμο
Εύχρηστο φορητό τηλεσκόπιο με οπτικά εξαιρετικής ποιότητος.
Με το MEADE ETX,
το τηλεσκόπιο με τις περισσότερες πωλήσεις στον κόσμο, μπορείτε να παρατηρήσετε αντικείμενα σε Γη, Θάλασσα και Ουρανό με εικόνες υψηλής ανάλυσης κι ευκρίνειας.
Όπως ανέφερε το περιοδικό
"Sky & Telescop"
"... οι Δακτύλιοι του Κρόνου ήταν ευδιάκριτοι παρά τη χαμηλή τους κλίση και οι γήινες παρατηρήσεις κατά τη διάρκεια της ημέρας, ήταν ευκρινείς με πλούσιες χρωματικές αποδόσεις"
STREAMTRADE
K. NOMIKOS & CO
Ακτή Μιαούλη 81 & Κανάρη 2, 185 38 Πειραιεύς
Τηλ.: (01) 42 82 045, 42 83 077
Fax: (01) 42 83 079 • Telex: 21-3309 GULF GR


Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS
Νο1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ
HP Omnibook
XE2 333
Intel® Pentium® II Processor 333 MHz
32 MB RAM
4,0 GB Hard Disk Drive
24x CD ROM Drive
12,1" TFT Color Display
Fax Modem 56kbps
Windows 98
Full Multimedia
Speakers & Microphone
ΤΙΜΗ: 589.000
ή 68.900 x 12 Μήνες*
FUJITSU
Lifebook 270DX
Intel® Pentium® Processor 200 MHz
32 MB RAM
2,1 GB Hard Disk Drive
20x CD ROM Drive
12,1" HPA Color Display
Full Multimedia
Windows 95
ΤΙΜΗ: 299.000
ή 34.900 x 12 Μήνες*
MITAC
MiNote 6020
Intel® Pentium® II MMC2 Processor 366 MHz
14,1" TFT LCD
8 MB VGA Adaptor
32 MB RAM up to 288 MB
6,4 GB Ultra DMA 33 H.D.D.
Standard DVD - ROM
1.44 FDD
Full Multimedia System
Built in Fax modem 56k
TV - OUT
ΤΙΜΗ: 839.000
ή 84.500 x 12 Μήνες*
EXPERT Professional
Intel® Pentium® III Processor 450 MHz
Motherboard με Intel® BX Chipset
64 MB RAM up to 1 GB
8,4 GB H.D.D. 7200 rpm UDMA66
48x CD ROM Drive
VIPER 16MB AGP με επιταχυντή 3D & TV OUT
Monitor 17" (1600 x 1280) Trinitron Color Monitor
1.44 FDD
128 bit Sound Card
Keyboard & Mouse
ΤΙΜΗ: 319.000
ή 42.000 x 12 Μήνες*
EXPERT Plus
Intel® Celeron™ Processor 400 MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor
32 MB RAM up to 512 MB
4,3 GB Hard Disk Drive
40x CD ROM Drive
Philips 15" Color Monitor
1.44 FDD
Sound Card
Keyboard & Mouse
Windows '98
ΤΙΜΗ: 199.000
ή 27.800 x 12 Μήνες*
EXPERT Professional
Intel® Pentium® II Processor 400 MHz
Motherboard BX up to: Pentium® III
32 MB RAM up to 512 MB
6,4 GB Hard Disk Drive
40x CD ROM Drive
4 MB AGP SVGA Card
Monitor 15" (1280 x 1024)
1.44 FDD
Sound Card
Keyboard & Mouse
Windows '98
ΤΙΜΗ: 229.000
ή 31.500 x 12 Μήνες*
ΕΝΗΜΕΡΩΘΕΙΤΕ ΜΕΣΩ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΑΣ
ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΣΕ ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΕΧΕΤΕ
ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ
01 38.15.931
Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS
•ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.905
•ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028
ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: 9:00 - 17:00 ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: 9:00 - 20:00 ΣΑΒ.: 9:00 - 15:00
*ΙΣΧΥΕΙ ΓΙΑ ΔΩΔΕΚΑΜΗΝΟ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%